Will Eisner

COMICS & SEQUENTIAL ART



Principles & Practice of the Worlds Most Popular Art Form

Expanded to include print and computer

"Eisner has written an important... definitive guide book to the creative process."
–Publishers Weekly

QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL

A COMPREENSÃO E A PRÁTICA DA FORMA...

... DE ARTE MAIS POPULAR DO MUNDO

Will Eisner

Martins Fontes

SUMÁRIO

PREFÁCIO

Este trabalho tem o intuito de considerar a examinar a singular estética da Arte Seqüencial como um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia. Ela é estudada aqui dentro do quadro da sua aplicação às revistas e às tiras de quadrinhos, onde é universalmente empregada.

Esta antiga forma artística, ou método de expressão, desenvolveu-se até resultar nas tiras e revistas de quadrinhos, amplamente lidas, que conquistaram uma posição inegável na cultura popular deste século. É interessante notar que apenas recentemente a Arte Seqüencial emergiu como disciplina discernível ao lado da criação cinematográfica, da qual é verdadeiramente uma precursora.

Por motivos que têm muito a ver com o uso e a temática, a Arte Seqüencial tem sido geralmente ignorada como forma digna de discussão acadêmica. Embora cada um dos seus elementos mais importantes, tais como design, o desenho, o cartum e a criação escrita, tenham merecido consideração acadêmica isoladamente, esta combinação única tem recebido um espaço bem pequeno (se é que tem recebido algum) no currículo literário e artístico. Creio que tanto o profissinal como o crítico são responsáveis por isso.

Sem dúvida, a preocupação pedagógica séria ofereceria um clima melhor para a produção de conteúdo temático mais digno e para a expansão do gênero como um todo. Mas, a menos que os quadrinhos se ocupem de temas de maior importância, como podem esperar por um exame intelectual sério? Não basta que o trabalho artístico seja de boa qualidade.

A premissa deste livro é de que, por sua natureza especial, a Arte Seqüencial merece ser levada a sério pelo crítico e pelo profissional. O rápido avanço da tecnologia gráfica e o surgimento de uma era muito dependente da comunicação visual tornam isso inevitável.

Este trabalho foi originalmente escrito como uma série de ensaios publicados aleatoriamente na revista *The Spirit*. Também é resultado do curso sobre Arte Seqüencial que ministrei na Escola de Artes Visuais de Nova York. A organização do programa desse curso revelou claramente que, durante a maior parte da minha vida profissional, estive lidando com um veículo que exigia mais habilidades e intelecto do que eu e meus contemporâneos imaginávamos. Tradicionalmente, a maioria dos profissionais com quem trabalhei ou conversei produzia a sua arte instintivamente. Poucos tiveram tempo ou empenho para diagnosticar a forma em si. De modo geral, contentaramse em concentrar esforços para desenvolver a técnica artística e perceber o público e as exigências do mercado.

Quando comecei a desvendar os componentes complexos, detendo-me em elementos até então considerados instintivos e tentando explicar os parâmetros dessa forma artística, descobri que estava envolvido mais com uma ''arte de comunicação'' do que com uma simples aplicação de arte.

É sempre difícil distribuir com justiça os agradecimentos pela ajuda obtida num trabalho deste tipo porque ela é, em grande parte, indireta. A Tom Inge, que encorajou a idéia deste esforço desde o início, e a Catherine Yronwode, que contribuiu com apoio editorial sério e generoso, a minha gratidão. Às centenas de estudantes com quem tive o prazer de trabalhar durante os meus 12 anos na Escola de Artes Visuais, o meu reconhecimento. Foi ao tentar satisfazer o seu ávido interesse e as suas exigências de aprendizado que consegui desenvolver a estrutura deste livro.

CAPÍTULO 1

OS "QUADRINHOS" COMO UMA FORMA DE LEITURA

Nos tempos modernos, a tira diária de jornal e, mais recentemente, a revista de quadrinhos constituem o principal veículo da Arte Seqüencial. Na medida em que se tornou mais evidente o potencial desta forma, foram introduzidas uma melhor qualidade e uma produção mais cara. Isso, por sua vez, resultou em publicações vistosas, em cores, que atraem um público mais refinado, ao mesmo tempo que as revistas de quadrinhos em preto-e-branco impressas em papel de boa qualidade também encontravam a sua clientela. A história em quadrinhos continua a crescer como forma válida de leitura.

As primeiras revistas de quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de *graphic novels* (novelas gráficas) completas colocou em foco, mais que qualquer outra coisa, os parâmetros da sua estrutura. Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. O vocabulário da Arte Seqüencial tem se desenvolvido continuamente nos Estados Unidos. Desde a primeira aparição dos quadrinhos na imprensa diária, na virada do século, essa forma popular de leitura encontrou um público amplo e, em particular, passou a fazer parte da dieta literária inicial da maioria dos jovens. As histórias em quadrinhos comunicam numa "linguagem" que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. A história em quadrinhos pode ser chamada "leitura" num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo.

Tom Wolf, escrevendo na *Harvard Educational Review* (agosto de 1977), resumiu-o desta maneira:

"Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização;... aprender a ler... tem significado aprender a ler palavras.... Mas... gradualmente a leitura foi se tornando ob-

jeto de um exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais geral, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações.... Na verdade, pode-se pensar na leitura — no sentido mais geral — como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras — de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais..."

Durante os últimos 35 anos, os modernos artistas dos quadrinhos vêm desenvolvendo no seu ofício a interação de palavra e imagem. Durante o processo, creio eu, conseguiram uma hibridação bem-sucedida de ilustração e prosa.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Para concluir, essa reconsideração de Wolf a respeito da leitura é um importante lembrete de que os processos psicológicos envolvidos na compreensão de uma palavra e de uma imagem são análogos. As estruturas da ilustração e da prosa são similares.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem — uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a "gramática" da Arte Seqüencial.

Como exemplo, considere-se a página de conclusão da história *Gerhard Shnobble*, do Espírito. É a história de um homem que, justamente quando está determinado a revelar ao mundo a sua habilidade de voar, é atingido por uma bala perdida, o segredo sendo encerrado para sempre por sua morte absurda.

A página de conclusão retrata a morte de Gerhard, quando ele é atingido por uma bala perdida de um tiroteio no topo de um edifício. O primeiro quadrinho oferece ao leitor o clímax da história.





E ENTÃO... SEM VIDA...
GERHARD SHNOBBLE DESCEU
AO CHÃO.

MAS NÃO CHORE
POR SHNOBBLE...

ANTES, DERRAME UMA LÁGRIMA
POR TODA A HUMANIDADE...

POIS, NINGUÉM, EM TODA A
MULTIDÃO QUE VIU
O CORPO SER REMOVIDO... SOUBE,
OU SEQUER SUSPEITOU, QUE
NESSE DIA GERHARD SHNOBBLE
TINHA **VOADO.**



A descrição da ação nesse quadro pode ser esquematizada como uma sentença. Os predicados do disparo e da briga pertencem a orações diferentes. O sujeito do "disparo" é o vilão, e Gerhard Shnobble é o objeto direto. Os vários modificadores incluem o advérbio "Bang, Bang" e os adjetivos da linguagem visual, tais como a postura, o gesto e a careta.

O segundo quadro conclui o subenredo, e novamente usa a linguagem do corpo e a organização do padrão gráfico para delinear os predicados.

A transição final exige que o leitor rompa com a convenção da seqüência de esquerda para direita. O olho segue a corrente de ar para baixo passando por um fundo vago, até o corpo sólido no chão; e então salta de novo para cima, para ver a nuvem pontilhada na qual Gerhard é ressuscitado. Esse salto é exclusivo da narrativa visual. O leitor tem de fazer uso implícito de um conhecimento de leis físicas (isto é, gravidade, gases) para "ler" essa passagem.

O texto que a acompanha acrescenta alguns pensamentos, não ilustrados, em letras desenhadas a mão num estilo que se harmoniza com o sentimento expresso pela sua mensagem. O tratamento visual das palavras como formas da arte gráfica é parte do vocabulário.

O TEXTO É LIDO COMO UMA IMAGEM

O letreiramento, tratado "graficamente" e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ele fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som. Em um excerto de *Contract with God* (Contrato com Deus), uma *graphic novel*, o uso e o tratamento do texto como um "bloco" é empregado de uma maneira que se conforma a tal disciplina.



O "significado" do título se expressa pelo emprego de uma configuração comumente reconhecida como uma placa. Emprega-se uma pedra — ao invés de pergaminho ou papel — para deixar implícita a idéia de permanência e evocar o reconhecimento universal dos dez mandamentos de Moisés sobre uma placa de pedra. Mesmo a mistura do estilo de letreiramento — letra hebraica x uma letra romana compacta — tem como intuito reforçar esse sentimento.

Durante
todo o dia
a chuva
despencou
sem piedade
sobre o
Bronx

Os esgotos transbordaram
e as águas invadiram
as calçadas.



Aqui, o letreiramento é empregado para servir de apoio ao "clima". Desenhar o tipo de modo a permitir que ele se encharque de chuva faz do aspecto normalmente mecânico da tipografia um elemento de apoio envolvido na imagem.

Outro exemplo de texto apresentado em combinação com a arte mostra como a "leitura" deste pode ser influenciada. Numa página de *The Spirit's Case Book of True Ghost Stories* (O livro de histórias de fantasmas verdadeiras do Spirit), o diálogo executado de certa maneira diz ao leitor como o autor deseja que ele soe. No processo, ele evoca uma emoção específica e modifica a imagem.



Compare este estilo e tratamento do letreiramento com o exemplo da página 11. Aqui, o efeito de terror, a sugestão de violência (sangue) e ódio provocam o envolvimento direto do texto.

CAPÍTULO 2

IMAGENS

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo.

Essa mistura especial de duas formas distintas não é nova. Fizeram-se experimentos com a sua justaposição desde os tempos mais antigos. A inclusão de inscrições, empregadas como enunciados das pessoas retratadas em pinturas medievais, foi abandonada, de modo geral, após o século XVI. Desde então, os esforços dos artistas para expressar enunciados que fossem além da decoração ou da produção de retratos limitaram-se a expressões faciais, posturas e cenário simbólicos. O uso de inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares no século XVIII. Então, os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar uma *Gestalt*, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e idéias numa disposição em seqüência, separadas por quadros. Isso ampliou as possibilidades da imagem simples. No processo, desenvolveu-se a moderna forma artística que chamamos de histórias em quadrinhos (*comics*), e que os franceses chamam *bande dessinée*.

A IMAGEM COMO COMUNICADOR

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista seqüencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes.

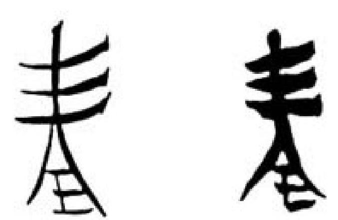
O sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. Portanto, a competência da representação e a universalidade da forma escolhida são cruciais. O estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer.

LETRAS COMO IMAGENS

As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis. Portanto, à medida que o seu emprego se torna mais refinado, elas se tornam mais simplificadas e abstratas.

No desenvolvimento dos pictogramas chineses e japoneses ocorreu um amálgama de imagem visual pura e símbolo derivado uniforme. A imagem visual acabou por tornar-se secundária e a execução do símbolo tornou-se, por si só, a arena do estilo e da invenção. A arte da caligrafia surgiu dessa simples reprodução de símbolos e evoluiu até se tornar uma técnica que, na sua individualidade, evocava beleza e ritmo. Desse modo, a caligrafia acrescentou outra dimensão ao uso do pictograma. Há aqui certa similaridade com a moderna tira de quadrinhos, se considerarmos o efeito que o estilo do desenhista tem sobre o caráter do produto total.

Na caligrafia chinesa, o estilo da pincelada restringe-se à beleza de execução. Isso não difere do estilo da bailarina que executa a mesma coreografia que sua predecessora, porém num estilo que, ao mesmo tempo, é exclusivo e expressa uma dimensão maior. Na arte dos quadrinhos, o estilo e a aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento combinam-se para evocar beleza e mensagem.



Letra ou pictograma chinês executado em dois estilos de pincelada.

As letras de um alfabeto escrito, quando executadas num estilo particular, contribuem para o sentido. Nesse aspecto, não diferem da palavra falada, que é afetada pelas mudanças de inflexão e nível sonoro.

Para fins de ilustração, sigamos a progressão de uma expressão isolada, desde o uso antigo até a moderna tira de quadrinhos. O antigo hieróglifo egípcio para a idéia de devoção era o símbolo mostrado abaixo, expresso de modo similar pelos chineses.



Um exemplo simples do efeito que o estilo "caligráfico" tem sobre o símbolo básico da devoção, tal como poderia ser usado nos quadrinhos.

Na moderna tira de quadrinhos, o "pictograma" da devoção seria expresso com variações do estilo caligráfico. Através da iluminação ou da "atmosfera", sua qualidade emocional poderia se modificar. Finalmente, conjugado a palavras, ele formaria uma mensagem precisa a ser compreendida pelo leitor.





Aqui, o uso da iluminação "atmosférica" altera sutilmente a nuance emocional do "símbolo de devoção" de cada quadrinho.



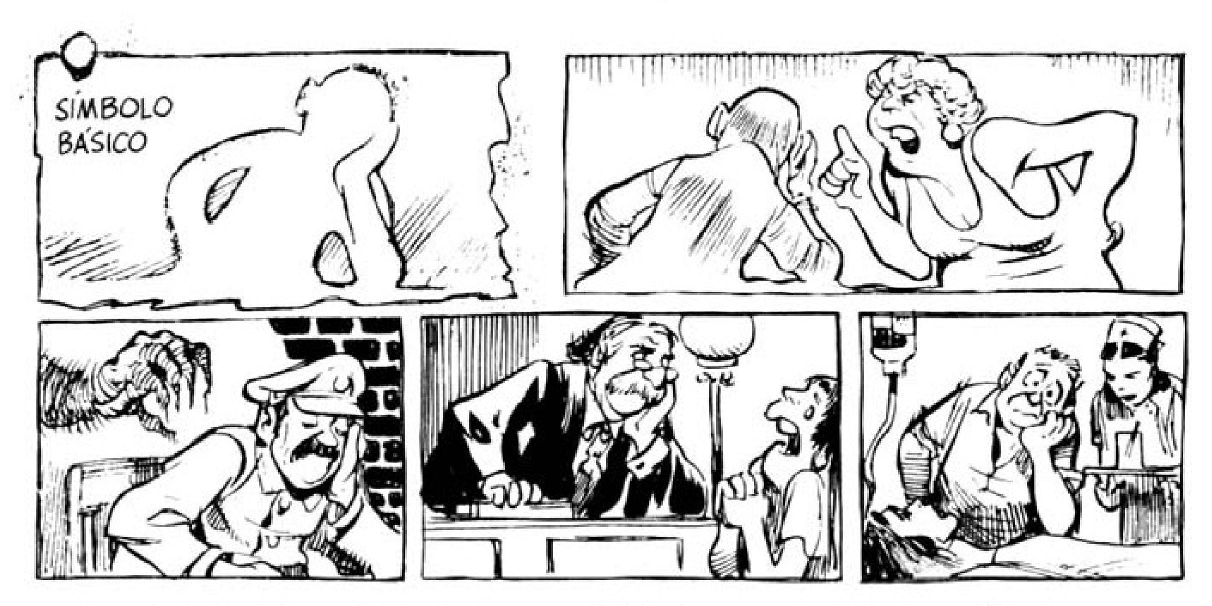




... À postura simbólica subjacente confere-se amplificação verbal e visual. O diálogo, objetos visualmente familiares (flechas, elementos arquitetônicos e vestuário) e expressões faciais expressam mensagens emocionais precisas.

É aqui que o potencial expressivo do artista de quadrinhos se evidencia mais nitidamente. É isso, afinal, a arte da narração gráfica. A codificação, nas mãos do artista, transforma-se num alfabeto que servirá para expressar um contexto, tecendo toda uma trama de interação emocional.

Por meio do manejo habilidoso dessa estrutura aparentemente amorfa e de uma compreensão da anatomia da expressão, o desenhista pode começar a empreender a exposição de histórias que envolvem significados mais profundos e tratam das complexidades da experiência humana.



Este símbolo básico, derivado de uma atitude bem conhecida, é amplificado por palavras, roupas, plano de fundo e interação (com outra postura simbólica) para comunicar significados e emoção.

IMAGENS SEM PALAVRAS

É possível contar uma história apenas através de imagens, sem ajuda de palavras. Em *Hoagy the Yogi, Part 2* (Hoagy, o iogue, parte 2), história do Espírito publicada pela primeira vez em 23 de março de 1947, executada inteiramente em pantomima, é uma tentativa de explorar a imagem a serviço da expressão e da narrativa. A ausência de qualquer diálogo para reforçar a ação serve para demonstrar a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum.

Os cartões postais usados aqui têm o propósito de expressar um elemento na história que é tão "visual" quanto as imagens das pessoas. Eles são apenas perifericamente narrativos



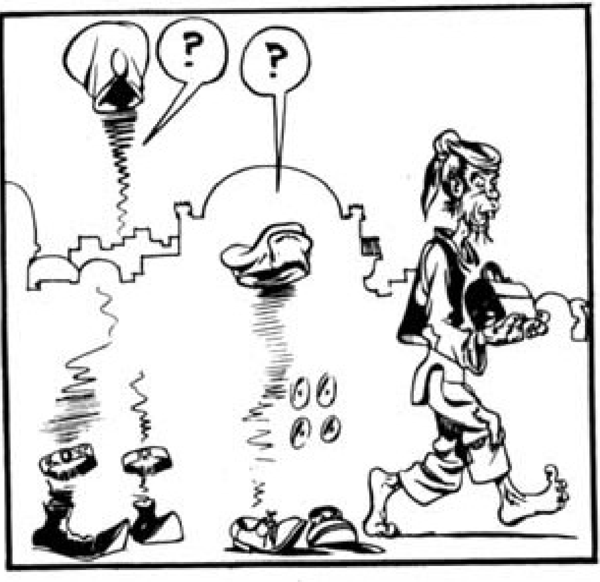


Palavras como **"BANG"** são usadas para acrescentar sons, uma dimensão de que os meios impressos não dispõem.









Símbolos como **$** e **??** são usados mais como pensamentos do que como falas.

O cartão postal e o seu texto são, ao mesmo tempo, um símbolo e uma ponte narrativa. Aqui ele é importante porque é preciso que o ritmo da pantomima, uma linguagem visual, flua sem perturbação.



As mudanças de cenário servem para mostrar a locação.













A velocidade com que transcorre a ação **obriga** o leitor a fornecer o diálogo. Trata-se de um fenômeno da leitura de quadrinhos que parece funcionar bem.

Os balões, aqui, restringem-se a pensamentos que são expressos por imagens dentro deles.



Imagens comumente reconhecidas, extraídas da experiência corrente, exprimem ação (pegadas) e tempo (a lua).

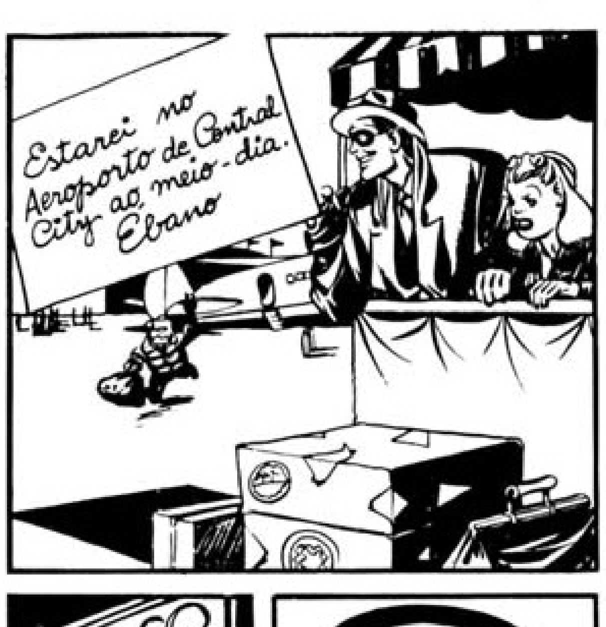


Expressões faciais que afetam a narrativa exigem close-ups

A placa da porta e a posição do chapéu, suspenso nas linhas do vácuo da velocidade, são recursos narrativos. O relógio na parede define o lapso de tempo.

Nas pantomimas, as expressões e os gestos devem ser exagerados para serem lidos.







As linhas de velocidade indicam movimento. Fazem parte da linguagem visual.









O cenário é mais do que uma simples decoração, ele faz parte da narração.





IMAGENS SEM PALAVRAS

As imagens sem palavras, embora aparentemente representem uma forma mais primitiva de narrativa gráfica, na verdade exigem certo refinamento por parte do leitor (ou espectador). A experiência comum e um histórico de observação são necessários para interpretar os sentimentos mais profundos do autor.

A arte seqüencial, tal como é praticada nas histórias em quadrinhos, apresenta um obstáculo técnico que só pode ser superado com a aquisição de uma certa habilidade. O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma idéia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa seqüência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito só pode ser simulado.

A intenção desta seqüência é deixar que o espectador supra o diálogo sugerido pelas imagens. A linguagem precisa não é importante. Por exemplo: **ELA:** "Ah, que vida a minha — desperdiçada com você." **ELE:** (...Não responde) **ELA:** "Seu cretino, idiota... Olha só pra você! Um João-ninguém." **ELE:** (Pensando) "Não agüento mais... essa maldita implicância."

ELA: "Pára de ficar o tempo todo na frente da televisão. Você não faz nada!! Nada!" **ELA:** "Escuta. Eu não vou agüentar isso por muito tempo."

Esta seqüência de *Life on Another Planet* (Vida em outro planeta) é mais um exemplo do uso narrativo da imagem comumente vivenciada. Aqui, particularmente por causa do tema, que requer emoções "reais" e interações complexas, sobra pouco espaço para a ambigüidade artística. Tal como na caligrafia, a execução da linha e o estilo da aplicação tentam combinar um senso de personalidade com os ingredientes emocionais adequados.

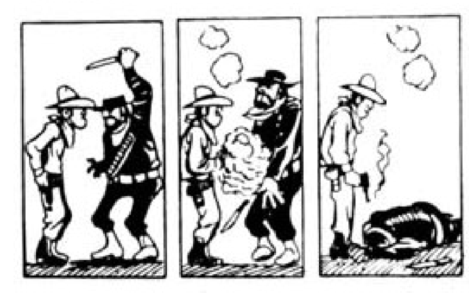
CAPÍTULO 3

"TIMING"

O fenômeno da duração e da sua vivência — comumente designado como "tempo" (*time*) — é uma dimensão essencial da arte seqüencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles.

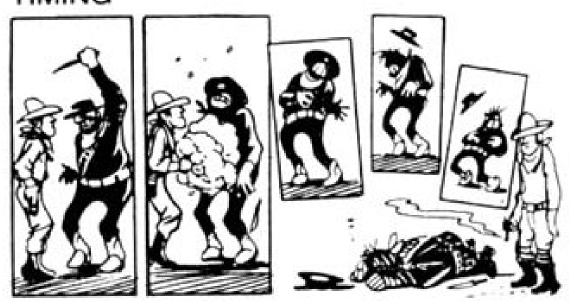
Por estarmos imersos durante todas as nossas vidas num mar de tempo-espaço, grande parte da nossa aprendizagem inicial é dedicada à compreensão dessas dimensões. O som é medido auditivamente, em relação à distância que se encontra de nós. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência. Nas sociedades primitivas, o movimento do sol, o crescimento da vegetação ou as mudanças de clima são empregadas para se medir o tempo visualmente. A civilização moderna desenvolveu um dispositivo mecânico, o relógio, para nos ajudar a medir o tempo visualmente. A importância disso para os seres humanos não pode ser subestimada. A medição do tempo não só tem um enorme impacto psicológico como também nos permite lidar com a prática concreta do viver. Na sociedade moderna, pode-se até mesmo dizer que ela é um instrumento de sobrevivência. Nas histórias em quadrinhos, trata-se de um elemento estrutural essencial.

TEMPO



Uma ação simples cujo resultado é imediato... segundos.

TIMING



Uma ação simples em que o resultado (apenas) é prolongado para realçar a emoção.

A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana. Nesse teatro da nossa compreensão, o narrador gráfico exercita a sua arte. No cerne do uso seqüencial de imagens com o intuito de expressar tempo está a comunidade da sua percepção. Mas, para expressar o *timing*, que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica, os quadrinhos tornam-se um elemento fundamental.

Uma história em quadrinhos torna-se "real" quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação. Na música ou em outras formas de comunicação auditiva, onde se consegue ritmo ou "cadência", isso é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento.

ENQUADRANDO A FALA

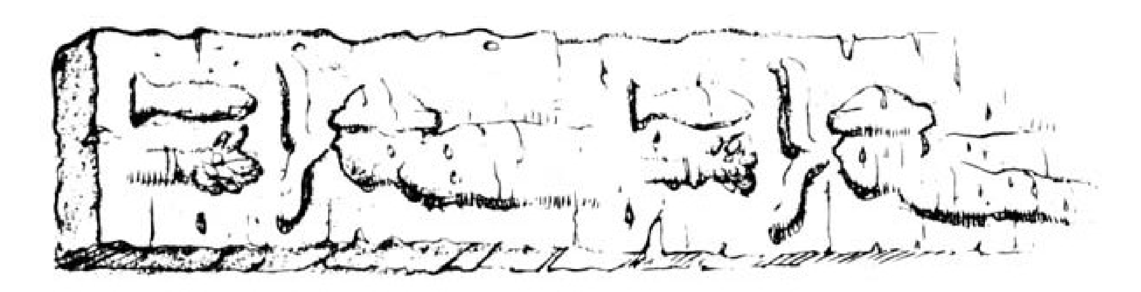
O balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala — a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor — contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa seqüência determinada para que se saiba quem fala primeiro. Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala.



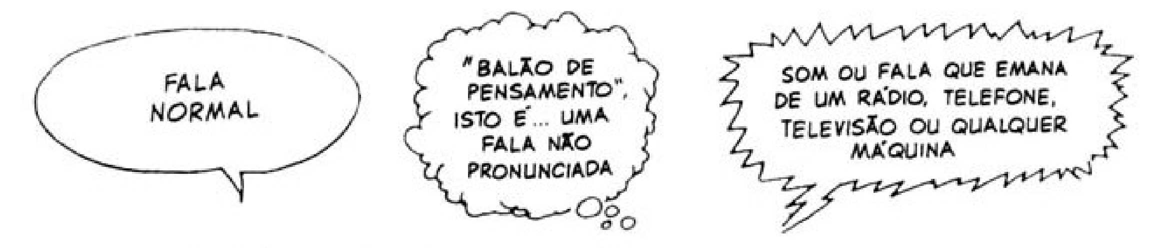
É lógico combinar o que pode ser ouvido com o que é visto, o que resulta numa imagem visualizada do ato de falar.
Os italianos referem-se às nuvens de fala como *fumetti*, termo que se tornou nome genérico para histórias em quadrinhos.

Os balões são lidos segundo as mesmas convenções do texto (isto é, da esquerda para a direita e de cima para baixo nos países ocidentais) e em relação à posição do *emissor*.

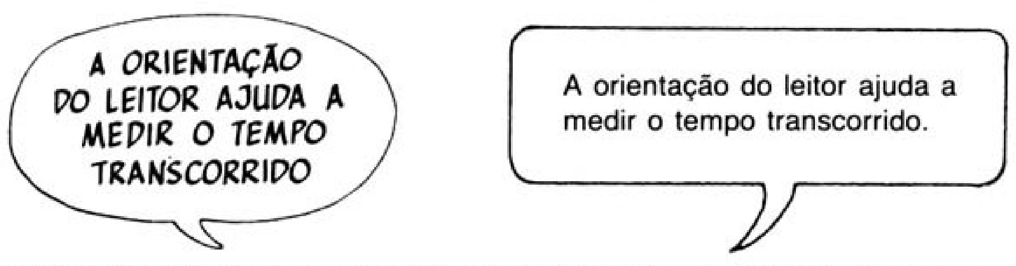
A primeira versão do balão era simplesmente uma fita (filatérico) que emergia da boca do emissor — ou (nos frisos maias) chaves apontando para a boca. Com o desenvolvimento do balão, também ele foi se aprimorando, e deixou de ter apenas a forma de um requadro. Adquiriu significado e passou a contribuir para a narração.



À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa.



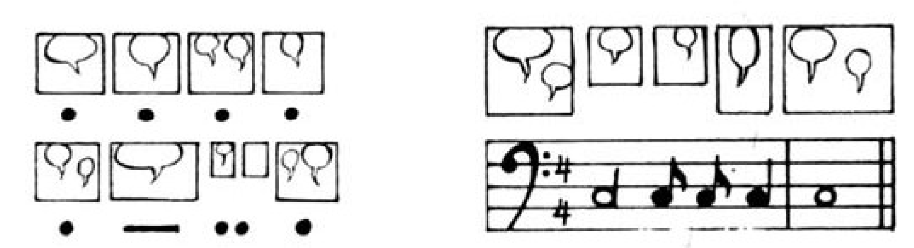
Dentro do balão, o letreiramento reflete a natureza e a emoção da fala. Na maioria das vezes, ele é resultado da personalidade (estilo) do artista e da personagem que fala. Imitar o estilo de letra de uma língua estrangeira e recursos similares ampliam o nível sonoro e a dimensão do personagem em si. Tentou-se várias vezes "conferir dignidade" à tira de quadrinhos utilizando tipos mecânicos ao invés do letreiramento feito a mão, menos rígido. A composição tipográfica tem realmente uma espécie de autoridade inerente, mas tem um efeito "mecânico" que interfere na personalidade da arte feita a mão livre. O seu uso deve ser considerado cuidadosamente também por causa do seu efeito sobre a "mensagem".



O leiteiramento feito a mão é de natureza inteiramente diferente da composição mecânica. Ele também tem efeito sobre o som e o estilo de falar.

Albert Einstein, na sua Teoria Especial (Relatividade), diz que o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador. Em essência, o quadrinho faz desse postulado uma realidade. O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele "comunica" o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho *per se*, como logo revela o exame de uma série de quadrinhos em branco. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado. Na verdade, em algumas situações, o contorno do quadrinho é inteiramente eliminado, com igual efeito. O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na seqüência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo.

UMA MEDIDA DE TEMPO



O código Morse ou uma passagem musical podem ser comparados a uma tira de quadrinhos, já que incluem o uso do tempo na sua expressão.

Nas modernas tiras ou revistas de quadrinhos, o recurso fundamental para a transmissão do *timing* é o quadrinho. As linhas desenhadas em torno da representação de uma cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento de ação, têm entre as suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total. Os balões, outro dispositivo de contenção usado para encerrar a representação da fala e do som, também são úteis no delineamento do tempo. Os outros fenômenos naturais, o movimento ou as ocorrências transitórias dispostos dentro do limite dessas linhas e representados por signos reconhecíveis, tornam-se parte do vocabulário usado para expressar o tempo. Eles são indispensáveis ao contador de histórias, principalmente quando ele está procurando envolver o leitor. Quando a arte narrativa procura ir além da simples decoração, onde ela ousa imitar a realidade numa cadeia significativa de eventos e conseqüências e, com isso, evocar empatia, a dimensão do tempo é um ingrediente indispensável.

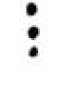
O lapso de tempo baseia-se aqui no conhecimento de quanto tempo leva para um papel pegar fogo e queimar.

Este trecho de uma história do Espírito, *Prisioner of love* (Prisioneiro do amor), publicada pela primeira vez em 9 de Janeiro de 1949, lida com o *timing*. Aqui, a ação humana e um fenômeno simultâneo (papel queimando) são distribuídos no tempo de modo a criar suspense. O "tempo" concedido à luta é relacionado ao tempo presumivelmente gasto para que os papéis, na cesta, se queimem. O formato dos quadrinhos também contribui para o ritmo.









Um minuto



Três minutos

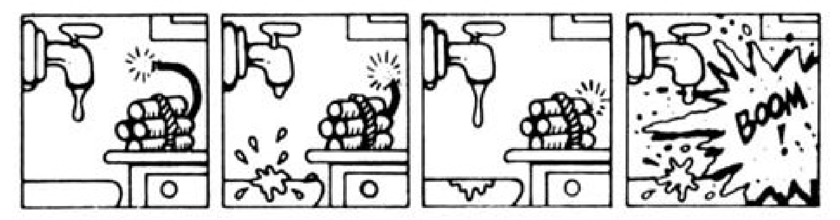


Sete minutos





Estes dois elementos cruciais, o quadrinho e o balão, quando cercam fenômenos naturais, servem de apoio ao reconhecimento do tempo. J. B. Priestley, escrevendo em *Man and the Times*, resumiu: "... é da seqüência dos eventos que derivamos a nossa idéia de tempo".



A orientação do leitor, o conhecimento de quanto tempo leva para uma gota d'água cair da torneira, marcado pelo número de quadrinhos, ajuda a medir o tempo transcorrido. Isso reforça a queima do pavio. Na verdade, seria possível compreender o elemento tempo mesmo sem retratar o pavio.

Em *Foul Play* (Jogo sujo), história do Espírito publicada pela primeira vez em 27 de março de 1949, o tempo é essencial para os elementos emocionais do enredo. Foi necessário conceber um período de tempo que compreendesse o episódio. O problema era que um simples enunciado de tempo não seria suficiente. Seria excessivamente específico e diminuiria o envolvimento do leitor. Era preciso empregar um "ritmo de tempo" que fosse admissível.

Para se conseguir isso, foi utilizada uma série de ações vivenciadas comumente: o pingar de uma torneira, o acender de um fósforo, o escovar dos dentes e o tempo que se gasta para percorrer uma escada.

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a "marcha" do tempo no seu sentido mais estrito.

Os formatos dos quadrinhos também têm uma função. Numa página onde é preciso transmitir uma regularidade de ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. Onde o toque do telefone requer tempo (e espaço) para evocar suspense e ameaça, toda uma tira é ocupada pela ação do toque, precedida por uma compreessão dos quadrinhos menores (mais estreitos).

Nas histórias em quadrinhos, o *timing* e o ritmo se entrelaçam.

FOUL PLAY

THE SPIRIT

BY WILL EISNER

Se você é de uma cidade pequena, sem dúvida vai achar isto estranho.

Mas o fato é que os moradores da cidade grande ignoram instintivamente os assuntos dos seus vizinhos.

Na verdade, nada do que possa acontecer a seus concidadãos faria o morador da cidade violar o seu código... *"E' melhor cuidar da minha vida..."*





Um exemplo de *timing*. Conceder dois quadrinhos para o lapso de tempo anterior à queda do corpo introduz o elemento de choque, surpresa e um pouco de humor.



Aqui, o tempo que uma gota leva para cair atua como "relógio".

O *timing* e o ritmo se entrelaçam. Por exemplo, a introdução repentina de um grande número de quadrinhos pequenos põe em ação uma nova "cadência".























Quadrinhos longos e estreitos que criam uma sensação de amontoamento, realçam o ritmo crescente de pânico.

O ritmo é **staccatto**









...seguido por um quadrinho "esticado" para expressar um tempo longo para o toque do telefone.

















Agora, o andamento se acelera e os quadrinhos se amontoam.













A perspectiva se altera para indicar o lapso de tempo sem alterar o ritmo.

O ritmo se mantém por meio do uso de quadrinhos estreitos de tamanho quase igual.









Aqui, o último quadro é mais largo para permitir uma breve pausa na "cadência".







Então, retorna a freqüência dos quadros, até o ator pular da janela.















Agora, a "cadência" é mais lenta. Os quadrinhos são mais convencionais.









O ritmo diminui até um andamento convencional. A história termina com um quadrinho confortavelmente largo.

CAPÍTULO 4

O QUADRINHO

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a *captura* ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos seqüenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia.

Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios.

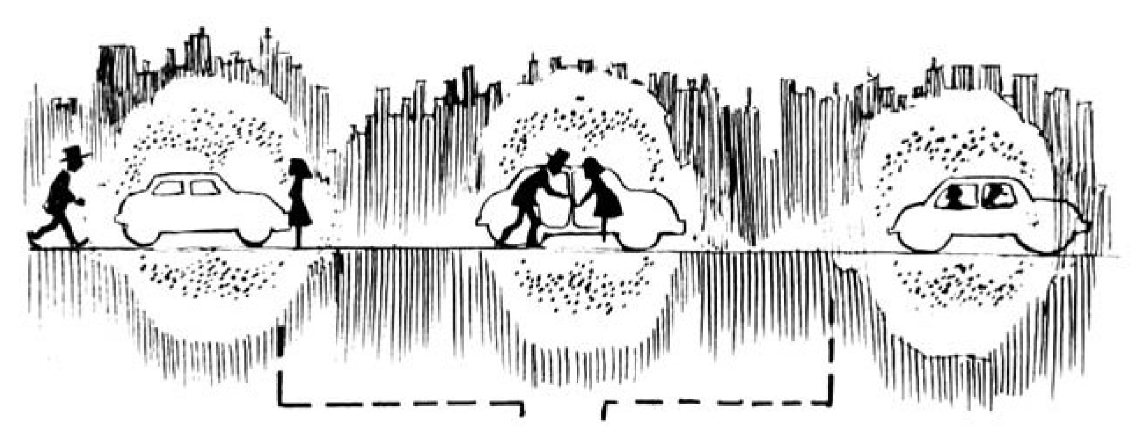
Se, como observa Norman Cousins, "... o pensamento seqüencial é o trabalho mais difícil de todo o âmbito do esforço humano...", então a obra do artista seqüencial deve ser avaliada pela sua compreensibilidade. O artista seqüencial "vê" pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise. A tarefa então é dispor a seqüência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a seqüência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir da sua vivência. O sucesso brota aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor.

ENQUADRAMENTO

Não é de surpreender que o limite da visão periférica do olho humano esteja intimamente relacionado ao quadrinho usado pelo artista para captu-

rar ou "congelar" um segmento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto de ação. É claro que essa segmentação é arbitrária — e é nesse encapsulamento, ou seja, no enquadramento, que entra em jogo a habilidade de narração do artista. A representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da seqüência são a "gramática" básica a partir da qual se constrói a narrativa.

Na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas "congeladas", encerrados num quadrinho.



A cena vista através dos olhos do leitor... vista de "dentro da cabeça" do leitor.

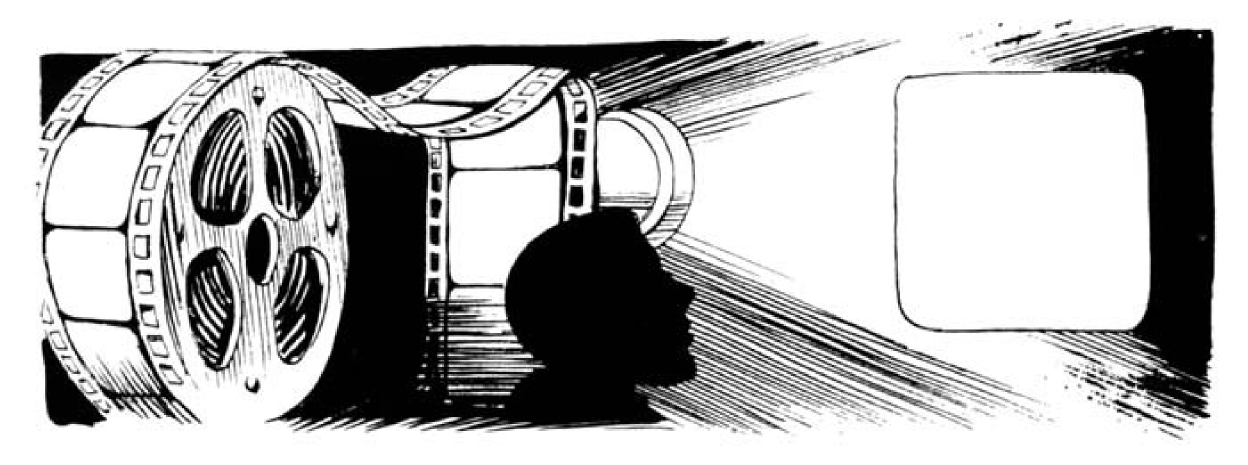


Quadro final selecionado da seqüência de ação.

Aqui, o tempo total transcorrido pode ter minutos de duração e a periferia da cena pode ser bastante ampla. Dessa totalidade, a posição dos atores em relação ao cenário é selecionada, congelada e encapsulada pela moldura de um quadrinho, o requadro. Existe aqui uma relação inquestionável entre o que o leitor percebe como o fluxo dos eventos e o que é congelado no tempo pelo quadrinho.

O QUADRINHO COMO MEIO DE CONTROLE

Na arte seqüencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a seqüência que ele seguirá na narrativa. As limitações inerentes à tecnologia são simultaneamente um obstáculo e um trunfo na tentativa de realizar isso. O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor a se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não há modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro. O virar das páginas força mecanicamente um certo controle, mas não de modo tão absoluto como ocorre no cinema.

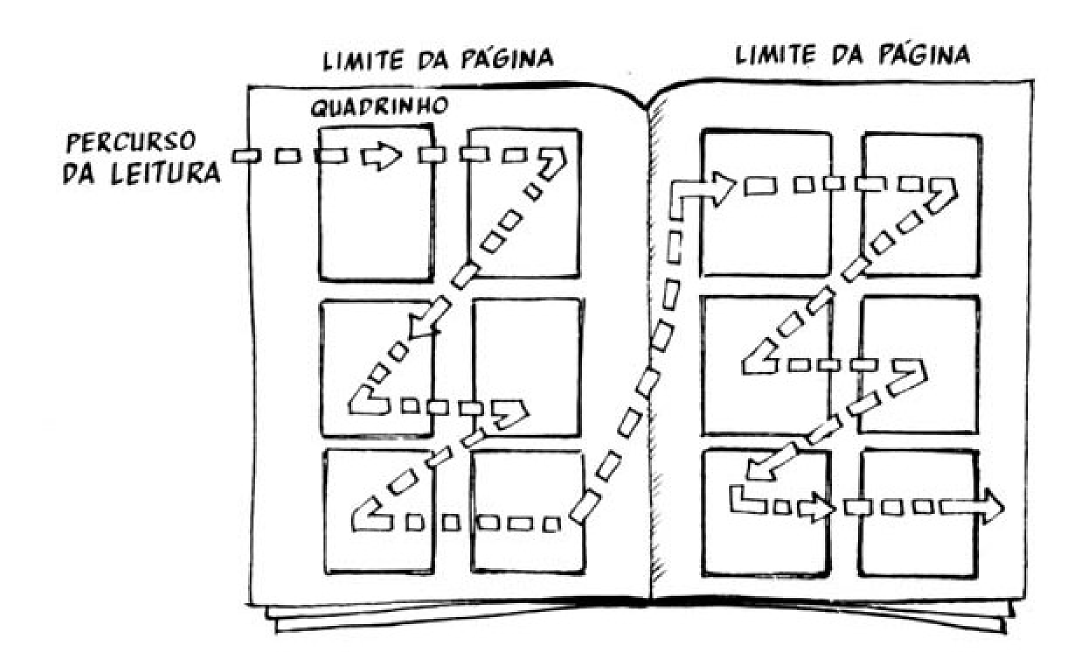


O espectador vê (lê) um filme à razão de um quadro por vez. Ele só pode ver os quadros seguintes (ou anteriores) quando eles são mostrados pela projeção.

O espectador de um filme é impedido de ver o quadro seguinte antes que o criador o permita, porque esses quadros, impressos nos fotogramas, são exibidos um por vez. Assim, o filme, que é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre sua leitura — vantagem de que o teatro também desfruta. Num teatro fechado, o arco do proscênio e a profundidade do palco formam um único quadro, e a platéia, sentada numa posição fixa, vê a ação contida nele.

Sem essas vantagens técnicas, resta ao artista seqüencial apenas a cooperação tácita do leitor. Esta se limita à convenção da leitura (da esquerda para a direita, etc.) e à disciplina comum de cognição. Na verdade, é essa cooperação voluntária, tão exclusiva das histórias em quadrinhos, que está na base do contrato entre o artista e o público.

Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois "quadrinhos" nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa. Eles são o dispositivo de controle na arte seqüencial.



O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada página independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo. A disposição de quadrinhos na página parte desse pressuposto.

Este, idealmente, é o fluxo normal do olhar do leitor. Na prática, porém, essa norma não é absoluta. Freqüentemente o espectador dá primeiro uma olhada no último quadrinho. Contudo, o leitor obrigatoriamente acabará voltando ao padrão convencional.

CRIANDO O QUADRINHO

Essencialmente, a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da porção de cada símbolo ou elemento a ser incluído. Assim a execução de cada quadrinho implica o desenho, a composição, além do seu alcance narrativo. Boa parte disso se faz com a emoção ou intuição incorporadas no "estilo" do artista. A compreensão da capacidade de leitura visual do leitor, porém, é uma questão intelectual.

Um exemplo bem simples disso é mostrado no enquadramento de uma figura isolada:

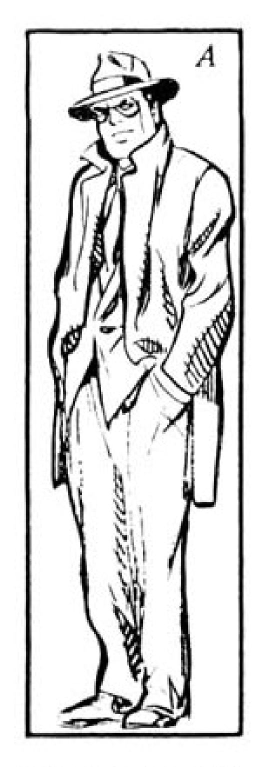
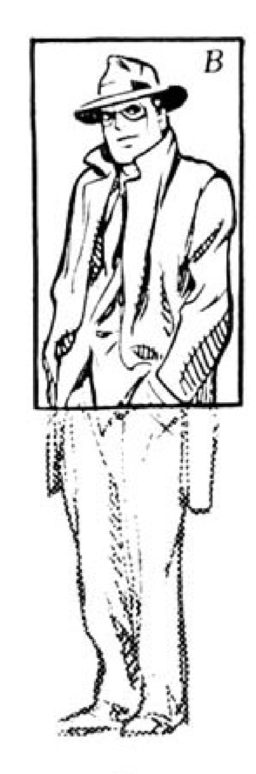


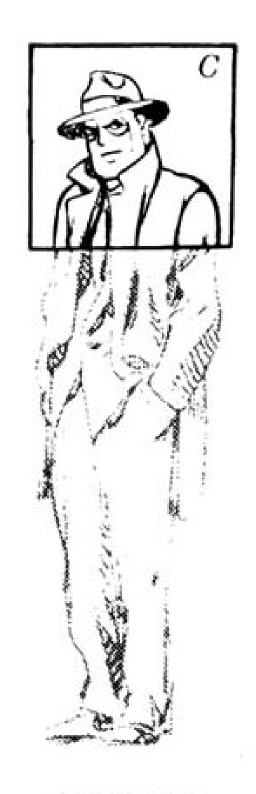
FIGURA INTEIRA

A figura mostrada inteira não requer nenhuma sutileza de percepção. Ela não solicita nada da imaginação ou do conhecimento do leitor.



MÉDIA

Espera-se que o leitor complete o resto da imagem — dada uma alusão generosa a respeito de sua anatomia.

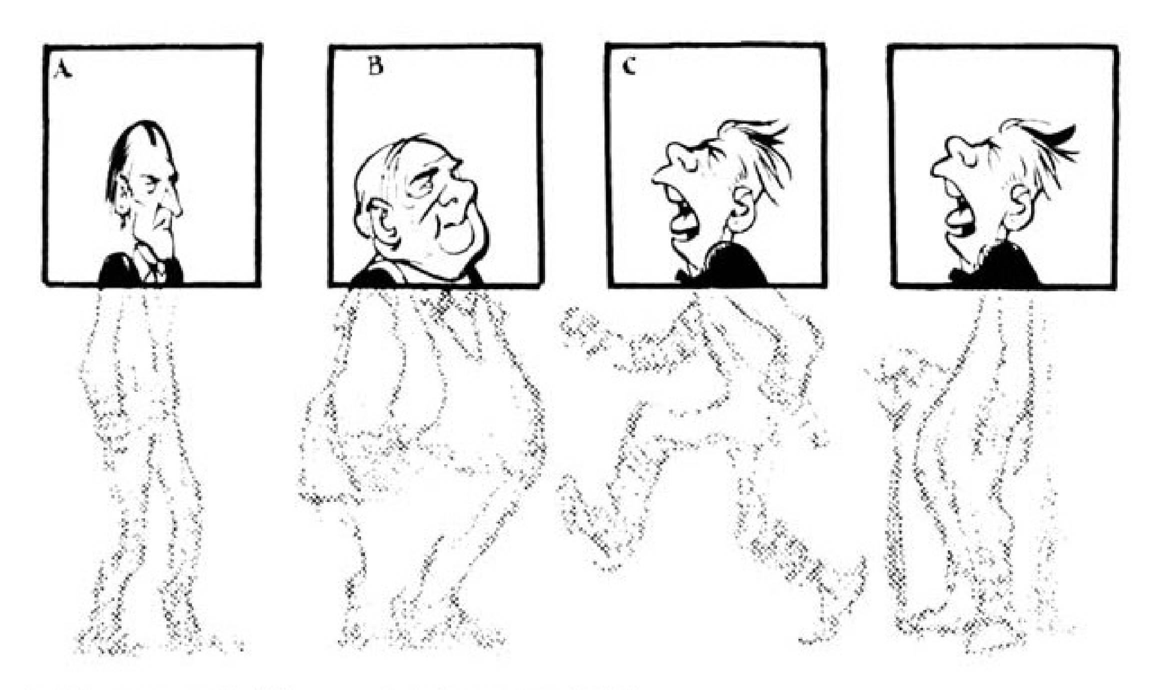


CLOSE-UP

Espera-se que o leitor suponha a existência da figura inteira deduzindo a postura e os detalhes a partir da memória e da sua experiência.

Quando se mostra a figura completa (A), não se exige do leitor nenhuma sutileza de percepção. A imagem está completa e intacta. No quadrinho (B) espera-se que o leitor entenda que a figura mostrada tem pernas de dimensões proporcionais ao torso e que elas estão numa posição compatível. No *close-up* (C), espera-se que o leitor suponha a existência de um corpo inteiro fora do quadrinho e que, baseado na sua experiência e na memória, ele complete a figura de acordo com o que a fisiologia da cabeça sugere.

Numa dada série de quadrinhos, onde o requadro inclui apenas a cabeça, ocorre um "diálogo visual" entre o leitor e o artista, exigindo certos pressupostos decorrentes de um nível comum de experiência:



A cabeça magra (A) sugere um corpo magro.

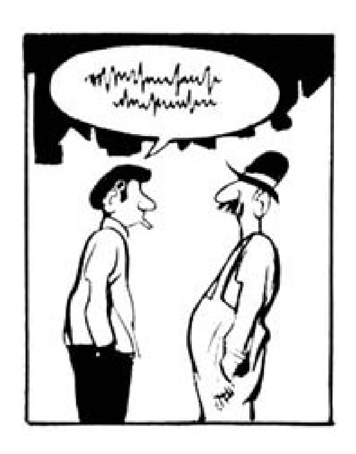
A cabeça gorda (B) sugere um corpo gordo.

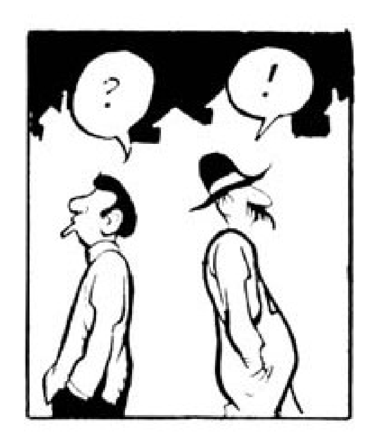
É claro que a visão subseqüente dos personagens irá consubstanciar esses pressupostos. A ilustração C, porém, mostra que pode ocorrer uma leitura errônea das intenções do artista, a menos que um desenho mais habilidoso seja executado no próprio quadrinho ou que um quadrinho anterior tenha estabelecido o que o leitor está vendo.

O QUADRINHO COMO CONTÊINER

O *layout* básico dos quadrinhos é aquele em que tanto seu formato como sua proporção permanecem rígidos. O quadro serve para conter a visão do leitor, nada mais. Esse tipo de "enquadramento" é visto mais comumente





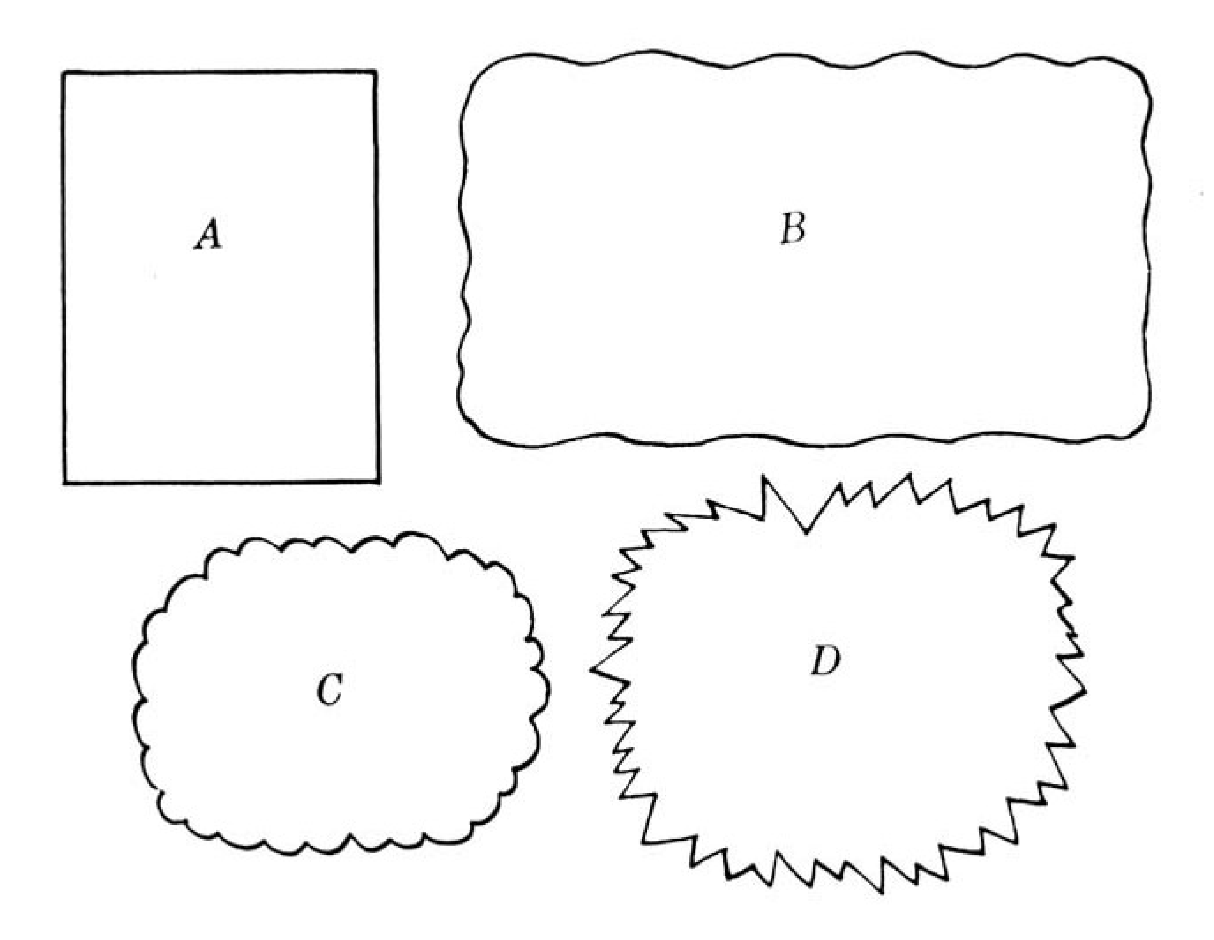


nas tiras do que nas revistas de quadrinhos, pois trata-se de uma conseqüência natural das exigências de formato dos jornais.

A LINGUAGEM DO REQUADRO

Além da sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem "não verbal" da arte seqüencial.

Por exemplo, requadros retangulares com traçado reto (A), a menos que a parte verbal da narrativa o contradiga, geralmente sugerem que as ações contidas no quadrinho estão no tempo presente. O *flashback* (mudança de tempo ou deslocamento cronológico) muitas vezes é indicado por meio da alteração do traçado do requadro. O traçado sinuoso (B) ou ondulado (C) é o indicador mais comum de passado. Embora não exista nenhuma convenção de consenso universal para a expressão do tempo através do requadro, o "caráter" do traçado — tal como no caso de som, emoção (D) ou pensamento (C) — cria um hieróglifo.



A ausência de requadro expressa espaço ilimitado. Tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem existência reconhecida. O trecho que se segue da história do Espírito *The Tragedy of Merry Andrew* (A tragédia de Merry Andrew), publicada pela primeira vez em 15 de fevereiro de 1948, é um exemplo disso.



O uso de um requadro estrutural reforça a lembrança da ambientação no leitor.



Ausência de requadro — o leitor novamente completa o fundo.

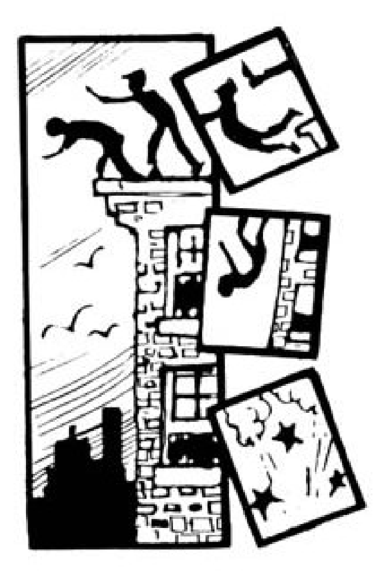
O cenário de parque de diversões, que não aparece aqui, foi mostrado nas primeiras páginas da história. Agora o leitor é solicitado a evocá-lo. Nesta página os quadrinhos abertos têm o intuito de implicar o espaço ilimitado e a ambientação sugerida.

O REQUADRO COMO RECURSO NARRATIVO

O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. Enquanto o requadro convencional, de contenção, mantém o leitor distanciado — ou fora do quadrinho, por assim dizer —, o requadro tal como é usado nos exemplos abaixo convida o leitor a entrar na ação ou permite que a ação "irrompa" na direção do leitor. Além de acrescentar à narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais.



A. O traçado denteado sugere uma ação emocionalmente explosiva. Expressa um estado de tensão e está relacionado com a sonoridade áspera associada à transmissão de som do rádio ou do telefone.



B. O quadro comprido reforça a ilusão de altura. A posição dos vários quadrinhos pequenos imita um movimento de queda.

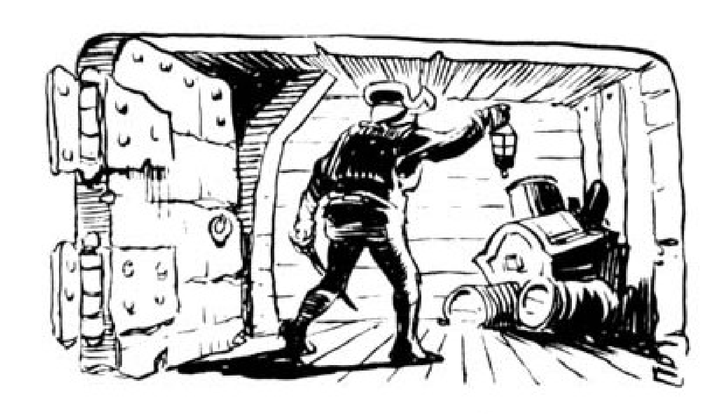


C. Fazendo-se com que o ator rompa os limites do quadrinho, transmite-se a ilusão de força e ameaça. Como se pressupõe que o requadro de um quadrinho é inviolável, isso aumenta a sensação de ação desenfreada.

D. A ausência de requadro tem o intuito de expressar espaço ilimitado. Dá uma sensação de serenidade e apóia a narrativa contribuindo com a sua atmosfera.



E. Aqui o requadro é, na verdade, o vão da porta. Transmite ao leitor que o ator está confinado numa área pequena dentro de uma construção mais ampla. Isso é dito visualmente.



F. O requadro imitando nuvem define a imagem como sendo um pensamento ou lembrança. A ação seria interpretada como se estivesse realmente acontecendo se não houvesse requadro ou o traçado do requadro fosse rígido.



No exemplo que se segue, um segmento de *The Explorer* (O explorador), história do Espírito publicada pela primeira vez em 16 de janeiro de 1949, o formato do requadro e até mesmo a sua execução (por exemplo, um contorno pesado em oposição a um contorno leve) procuram "trabalhar" com a distância da frente do palco. Como no teatro, trata-se de ações que estão ocorrendo em duas linhas de tempo paralelas.

Ao trabalhar com ações simultâneas, o requadro formal (traçado pesado) é usado para conter a ação do "agora", e a ausência de requadro serve para conter o "enquanto isso".

A ilusão de espaço ilimitado é alcançada por meio da eliminação do requadro.

Três quadrinhos pequenos com um requadro de traçado grosso, superpostos a um quadrinho mais largo com um requadro de traçado fino, têm o intuito de marcar um foco temporal necessário à narrativa.

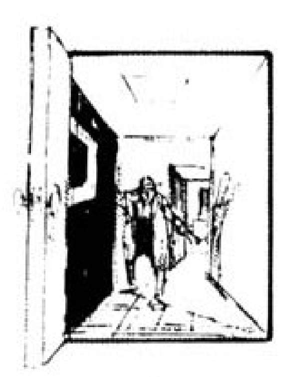
Aqui, a ausência de requadro expressa duração do tempo e local sem limites, fundamentais para a história.

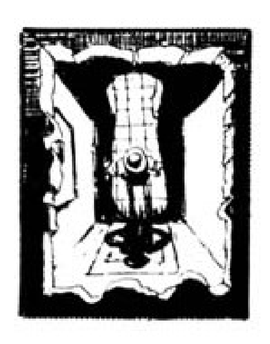


O requadro rígido do último quadrinho anuncia o fim da seqüência.

O REQUADRO COMO SUPORTE ESTRUTURAL

Nestes exemplos, o traçado do requadro está entre os recursos utilizados para sugerir dimensão. O requadro utilizado como elemento estrutural passa a envolver o leitor, e sua função é maior do que a de mero contorno do contêiner. A simples inovação do interjogo entre o espaço contido e o "não-espaço" (espaço em branco entre os quadrinhos) também tem grande significado dentro da estrutura narrativa.






Exemplo do uso do vão de uma porta ou janela que, embora parecendo um requadro, constitui uma estrutura do cenário da história.



Aqui, o espaço entre os quadros se expande para expressar "deserto" aberto, e os contornos dos olhos, como se fossem vistos de dentro da cabeça, servem como quadrinhos.

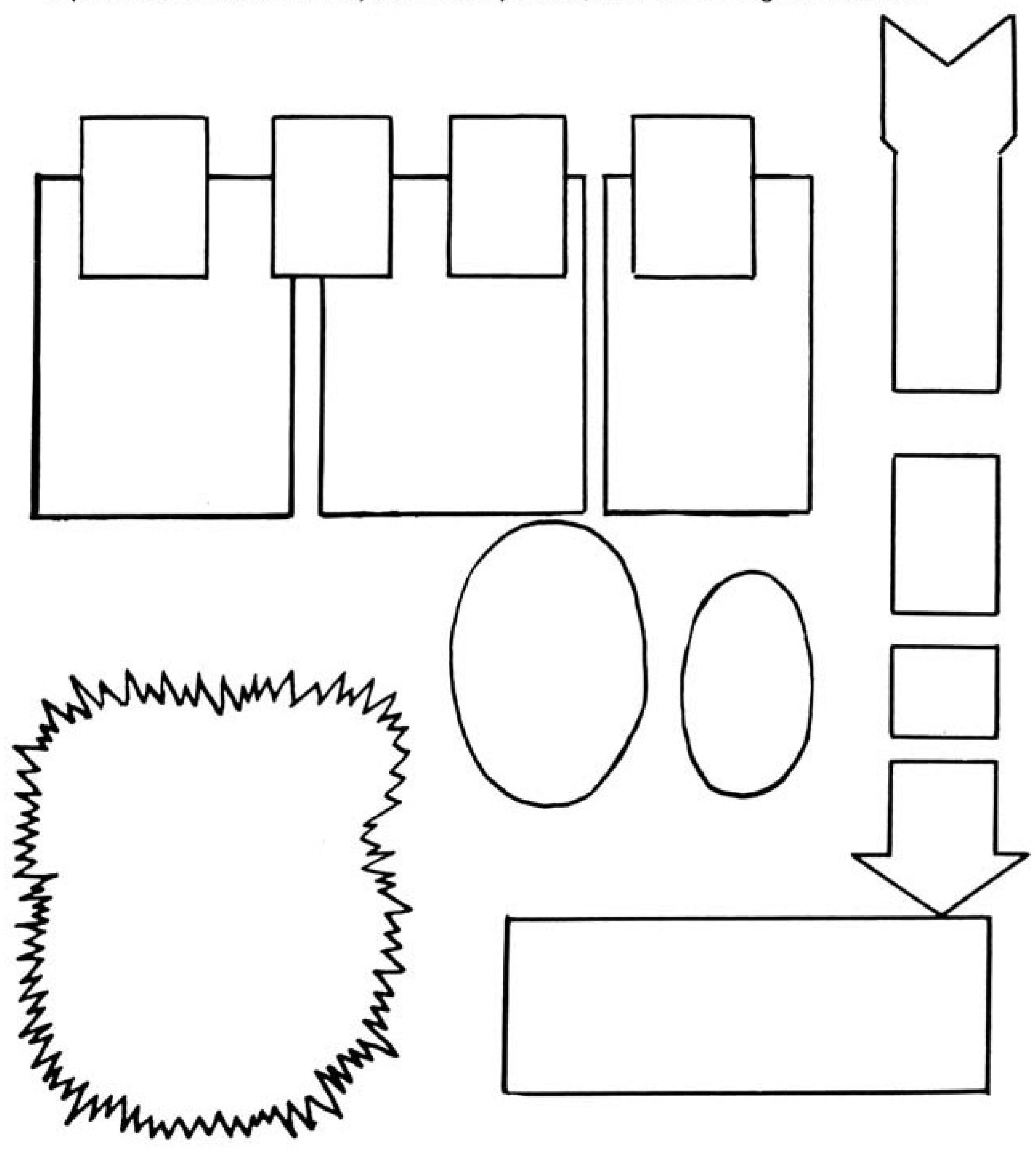
Neste trecho de *Tunnel* (Túnel), história do Espírito publicada pela primeira vez em 21 de março de 1948, o espaço entre os quadrinhos é, literalmente, o chão a partir do qual eles são formados.



O TRAÇADO DOS REQUADROS

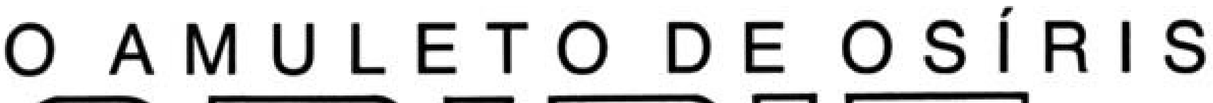
As possibilidades de variação do traçado do requadro são limitadas pelas exigências da narrativa e pelas dimensões da página. Por estar a serviço da história o traçado do requadro é criado de acordo com a ação determinada pelo escritor/artista ou em resposta a ela.

Aqui está uma série de traçados de requadros, sem suas imagens internas.



Eles foram criados como recursos narrativos em *The Amulet of Osiris*, história do Espírito que segue como exemplo (publicada pela primeira vez em 28 de novembro de 1948).

A disposição dos requadros e a forma dos quadrinhos têm como objetivo trabalhar com o problema da disciplina de leitura. O ritmo da narrativa é estabelecido dessa maneira.





Esta maneira de trabalhar os quadrinhos tem o objetivo de dirigir o olhar do leitor para o quadrinho seguinte, na medida em que relaciona eventos.



Aqui, a colocação de uma cabeça, isolada, mas que se relaciona ao quadrinho estreito e raso, dá a sensação de uma página de dimensões ilimitadas.



Neste quadrinho o vão da porta é o contêiner.

O requadro na verdade é o caixilho da janela. É um elemento integrante do cenário, que revela um deslocamento da locação.



O requadro é a simulação de um "choque elétrico", e seu traçado está a serviço da narrativa.



A inserção de quadrinhos menores de requadro rígido expressa uma ação concreta, mas subliminar. É um recurso narrativo que atende à necessidade de **close-up** simultâneo de uma pequena operação técnica.













Um quadrinho aberto que narra espaço, tempo e localização.



O uso de um quadrinho aberto sugere as dimensões do campo de aviação

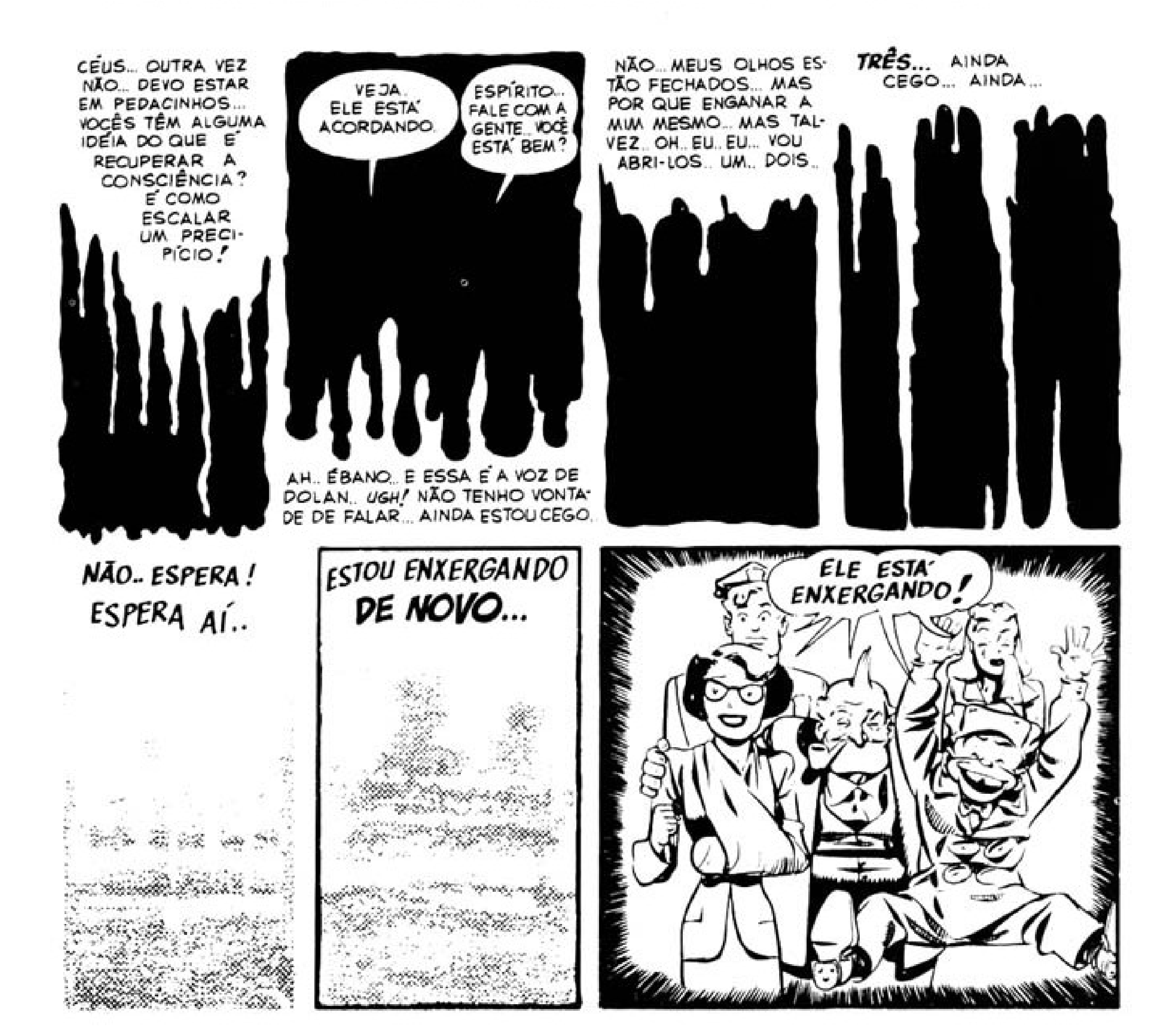


As escotilhas também servem como requadro de quadrinhos.

A FUNÇÃO EMOCIONAL DO REQUADRO

O formato e o tratamento dos requadros, nos três exemplos que se seguem, lidam com as emoções do espectador. A intenção é despertar a própria reação do leitor à ação, criando assim um envolvimento emocional na narrativa.

EXEMPLO (A) Na seqüência que trata da recuperação da cegueira do Espírito, a visão é de fato a dos olhos do protagonista. O requadro dos quadrinhos mostra isso e, espera-se, permite que o leitor compartilhe a experiência. Da história *Fluid X* (Fluido X) do Espírito, publicada pela primeira vez em 14 de setembro de 1947.



EXEMPLO (B) Neste segmento de *Deadline* (Prazo final), história do Espírito publicada pela primeira vez em 31 de dezembro de 1950, o traçado ondulado do requadro e o seu formato oblongo significam incerteza e perigo iminente. Estão voltados para os "sentidos" do leitor.



EXEMPLO (C) Este tratamento de *The Octopus is Back* (O polvo está de volta), história do Espírito publicada pela primeira vez em 11 de fevereiro de 1951, tem lugar num metrô, onde se pretende que o leitor "sinta" o balanço do trem. A inclinação dos quadrinhos e do letreiramento procura criar o efeito subliminar.



PÁGINA DE APRESENTAÇÃO

A primeira página de uma história funciona como uma introdução. O que e quanto entra nela depende do número de páginas que vêm a seguir. Ela é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, ela prende a atenção do leitor e prepara a sua atitude para com os eventos que se seguem. Ela estabelece um "clima". Ela se torna uma página de apresentação, mais do que uma simples primeira página, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa.



A PÁGINA COMO METAQUADRINHO

No capítulo que se segue de *Life on Another Planet* (Vida em outro planeta), história publicada pela primeira vez em agosto de 1980, o requadro está subordinado à totalidade da narrativa. O requadro, na configuração convencional, é usado com parcimônia. Tenta-se uma síntese de velocidade, ação de múltiplos níveis, narrativa e dimensões do palco.

O problema aqui é empregar o quadrinho de modo que ele não interfira no segmento da história contido pelo requadro da página. Assim, durante a maior parte da história, o requadro rígido (*hard-frame*) não é o de cada quadrinho, mas a página inteira.

Quando os atores mostram emoções fortes e complexas — quando suas posturas e gestos são sutis e cruciais para a narração da história — os requadros devem ser empregados com muito cuidado, devendo-se levar em conta o efeito que exercem sobre o que contêm.

Um dos aspectos importantes do quadrinho de página inteira é que planejar a decomposição do episódio e da ação em segmentos de página torna-se uma tarefa de primeira ordem. As páginas são a constante na narração da revista de quadrinhos. Elas deverão ser trabalhadas logo que a história estiver solidificada. Os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem necessariamente sempre do mesmo modo; algumas páginas têm de conter mais cenas individuais que outras. É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se, aqui, de uma questão de atenção e de retenção. Assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo composto pela história em si.

No exemplo seguinte, cada página tem duração, tempo e ritmo de leitura diferentes. Cada uma abrange um tempo e uma ambientação diferente. Cada página é resultado de cuidadosa deliberação. Note-se, por favor, que não houve intenção de se criar um "interesse de página" às custas da subordinação dos quadrinhos internos (narrativos). Se é possível uma regra, eu diria que "o que ocorre DENTRO do quadrinho é PRIMORDIAL!"

A página inteira funciona ao mesmo tempo como um superquadrinho e como uma página de apresentação. Os quadrinhos individuais variam de pequenos *close-ups* em outro plano até o quadrinho principal na base.















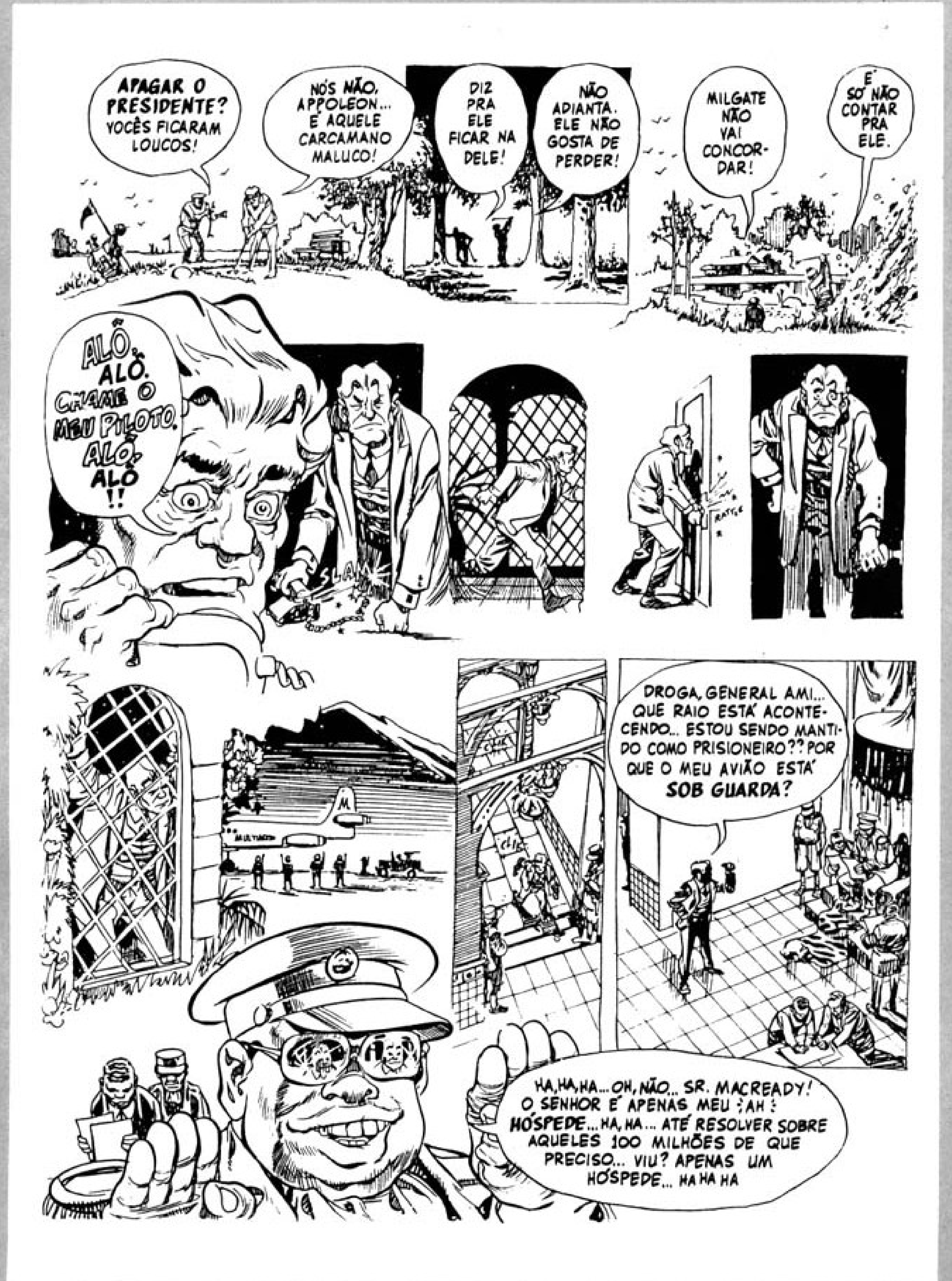
Os quadrinhos pequenos flutuam acima e à frente do plano em que está colocado este quadrinho maior.



Estes quadrinhos são os da ação principal.

Nesta página, um conjunto de eventos não necessariamente simultâneos ou em seqüência têm de ser mantidos juntos, pois os fios do enredo estão relacionados, apesar de separados.

O evento da tira de cima ocorre num tempo e num espaço diferentes dos eventos da seqüência inferior, os quais, por sua vez, ocorrem num ambiente mais delimitado.



Nesta página, o superquadrinho contém uma seqüência de curta duração. Na realidade, trata-se de uma unidade concluindo a ação iniciada na página anterior.





Esta página mantém o leitor num mesmo lugar enquanto permite uma série de ações que possuem uma estrutura temporal flexível. Não se trata de um quadrinho de *flashback* ou "pensamento" ...ele simplesmente acelera a narrativa.

Este quadrinho emprega o vapor do chuveiro como um recurso de ligação e emprega o super-quadrinho da página para desacelerar a narração.



O homem bebendo está colocado de modo a apresentar o quadrinho da página seguinte. Ele procura se separar da unidade da página, mas sem interferir na integridade da página.

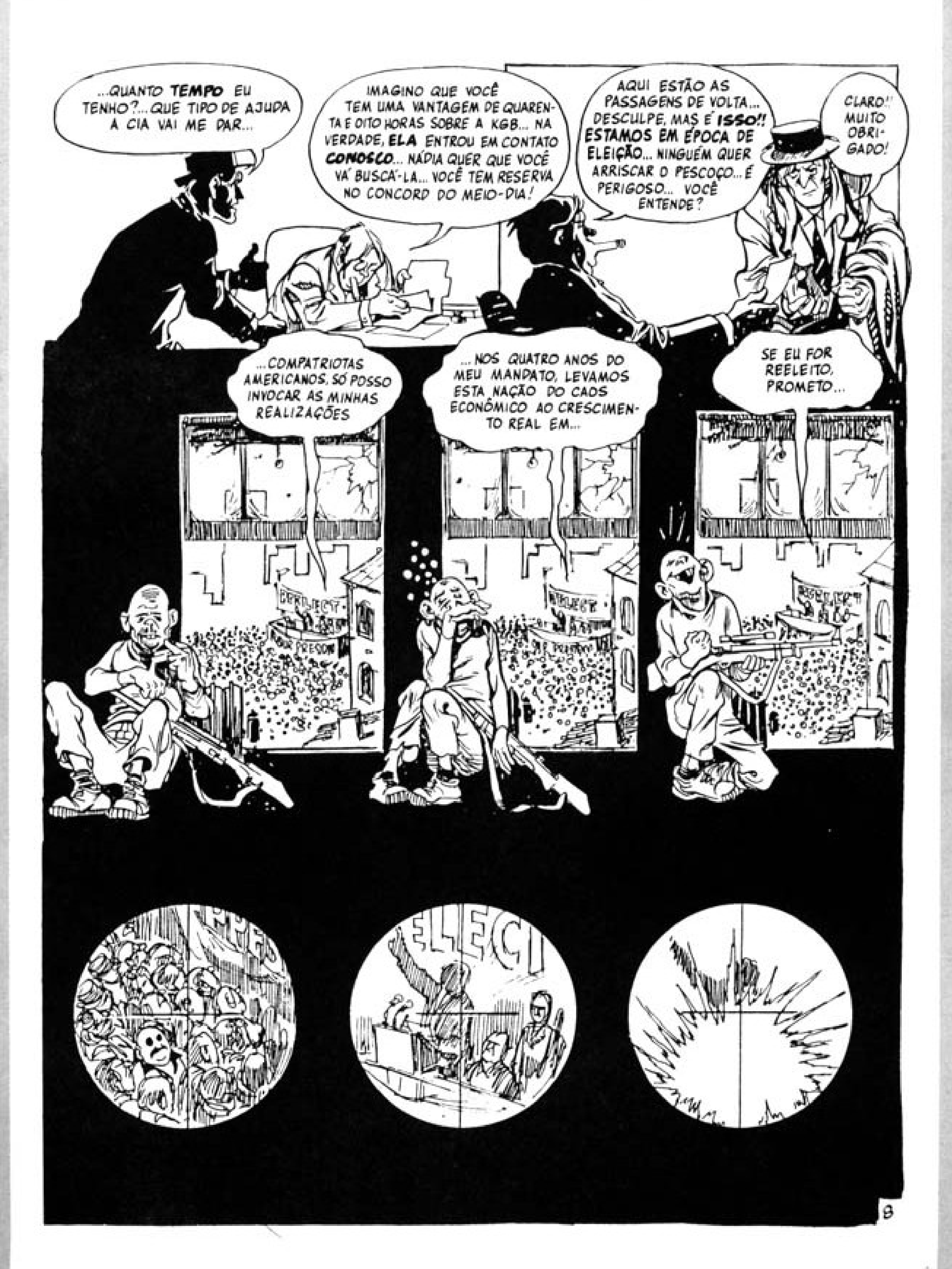
Por causa da fluidez da ação e da ambientação amorfa, a página é lida, à primeira vista, como um único quadrinho. Isso é determinado pela predominância do desenho da base.





A página, atuando como contêiner, permite que a metade superior conclua a ação da página anterior, enquanto as duas tiras da metade inferior dominam. Por causa disso, a página é vista como duas unidades, cada uma dentro de um local fixo.

Aqui, como nas páginas anteriores, o tempo e a localização são justapostos de maneira a que a página seja vista primeiro na totalidade. Os detalhes da ação são a trama do tecido.



Mais uma vez a página total tem a função de estabelecer o tom emocional, o ritmo e o clima. Isso é especialmente eficaz nos casos em que o andamento da ação é rápido.



Para lidar com o movimento do fugitivo, que se assemelha a um balé, o fundo único é usado como um recurso para apoiar dois quadrinhos.

Com uma narrativa de fundo abrangente, como a história do jornal, a página torna-se um subquadrinho ou quadrinho subjacente, atuando como uma extensão do próprio jornal.





Outro exemplo em que a página funciona como um quadrinho contendo o enunciado principal... que é o herói atacando o raptor. O resto são subquadrinhos ou fundo.

Esta página tenta trabalhar com um problema de grande importância numa narrativa veloz. Dentro da ação ampla de uma fuga, um detalhe de importância fundamental (o cutucão do guarda-chuva na garota) é colocado no centro da página. É a melhor solução, pois a ênfase nesse detalhe deve ser suficiente para que a memória do leitor o retenha. Obviamente, a mão da garota ajuda a expressar a dor súbita.



Aqui, pode-se permitir que o foco da página retroceda. É necessário que seja dada atenção a cada quadrinho individualmente.



Isolar o mapa celeste torna-o utilizável como um quadrinho que acrescenta a idéia do tempo à seqüência.

Apenas a última cena emprega a página como um super-quadrinho.

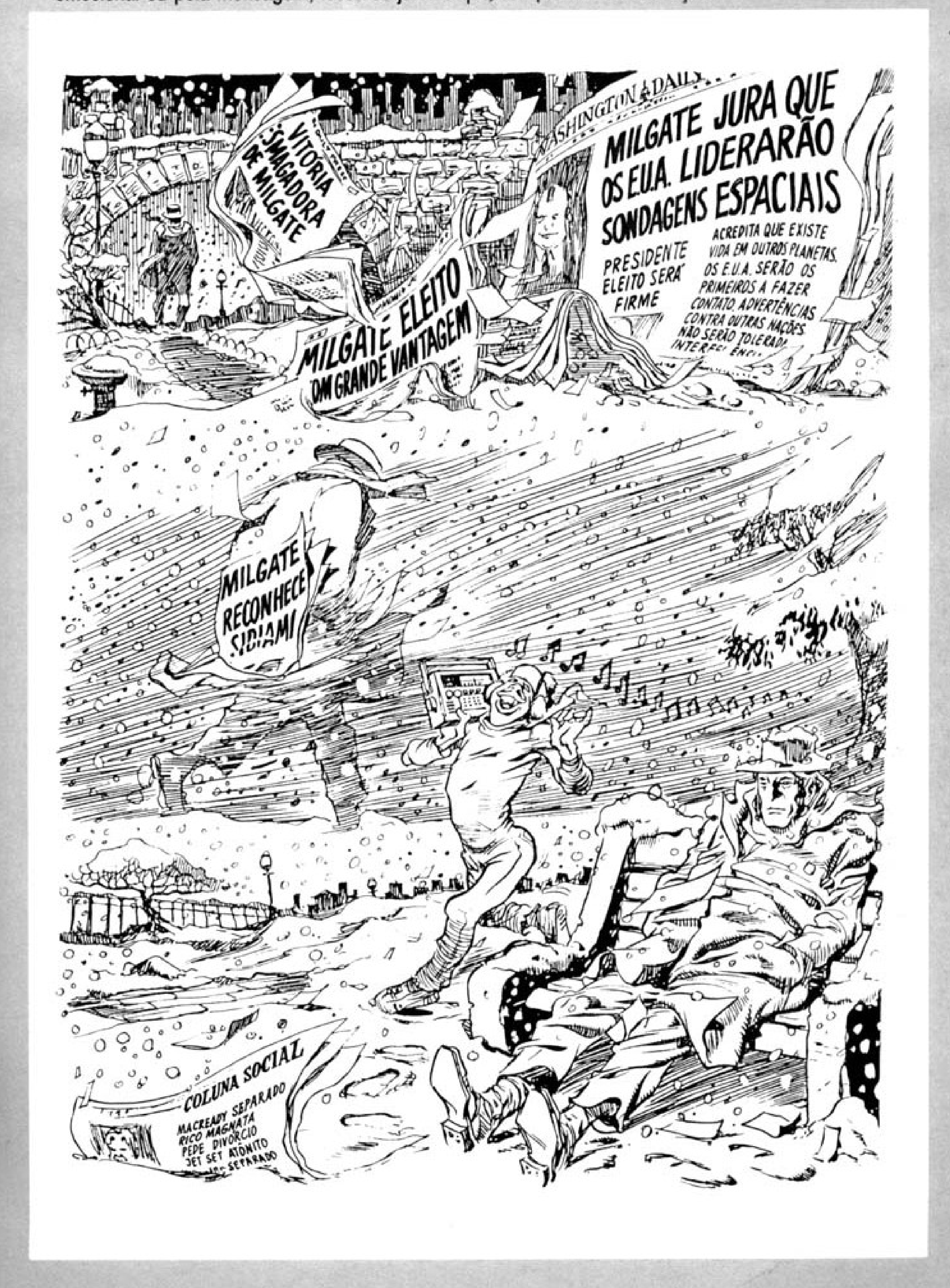
Esta página continua servindo como contêiner de uma única seqüência, tornando-se desse modo uma unidade. Quanto ao efeito, trata-se de um metaquadrinho — parte do capítulo inteiro.



Outro exemplo de um fluxo de ação reunido e mantido pelo quadrinho aberto, embaixo.



Esta última página eu concebi para ser engolida inteira. Isto é, esperei que o leitor visse e sentisse a página inteira como um quadrinho e depois, impregnado pelo tom emocional ou pela mensagem, lesse os jornais que dão profundidade à ação.

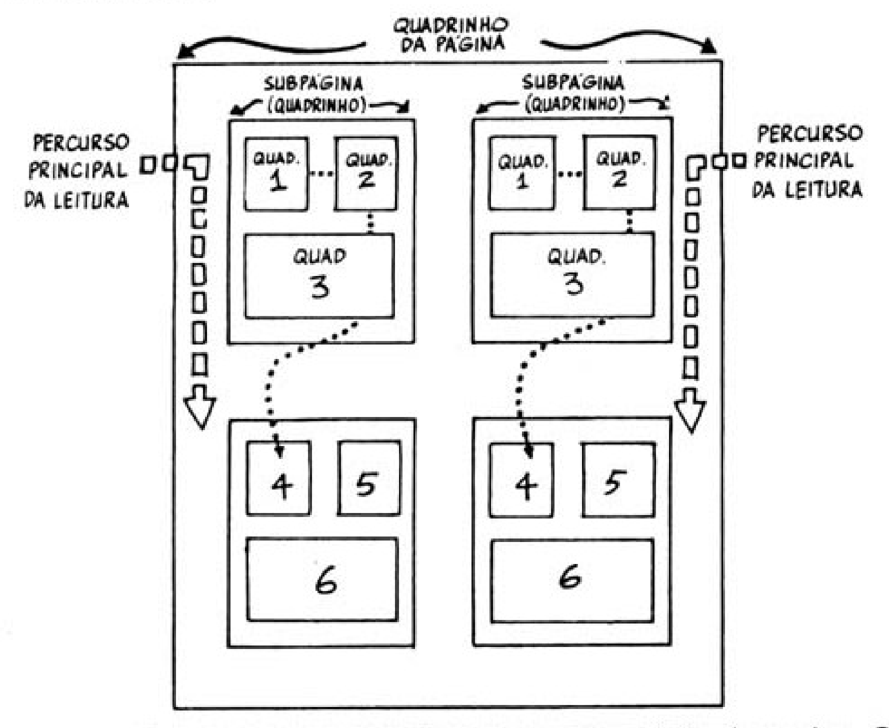


O SUPERQUADRINHO COMO PÁGINA

Quando o superquadrinho pretende ser uma página — ou seja, quando pretende que o leitor o perceba como uma página — ele serve como um dispositivo de contenção sem perímetro. Ele é melhor empregado em narrativas paralelas.

Esta forma, ou recurso, de narração tem um potencial interessante, que não é explorado com muita freqüência nas histórias em quadrinhos. A forma impressa presta-se a isso porque, isenta da transitoriedade do veículo cinematográfico, ela permite remissões ao longo de toda a leitura. Obviamente isso depende do enredo e do planejamento cuidadoso.

Num enredo onde duas narrativas independentes são mostradas simultaneamente, o problema de lhes dar o mesmo peso e atenção é resolvido fazendo-se da própria página o quadrinho que controla a narrativa total. O resultado, uma série de quadrinhos dentro de quadrinhos, tenta controlar o percurso de leitura de modo que duas linhas narrativas possam ser seguidas sincronicamente.

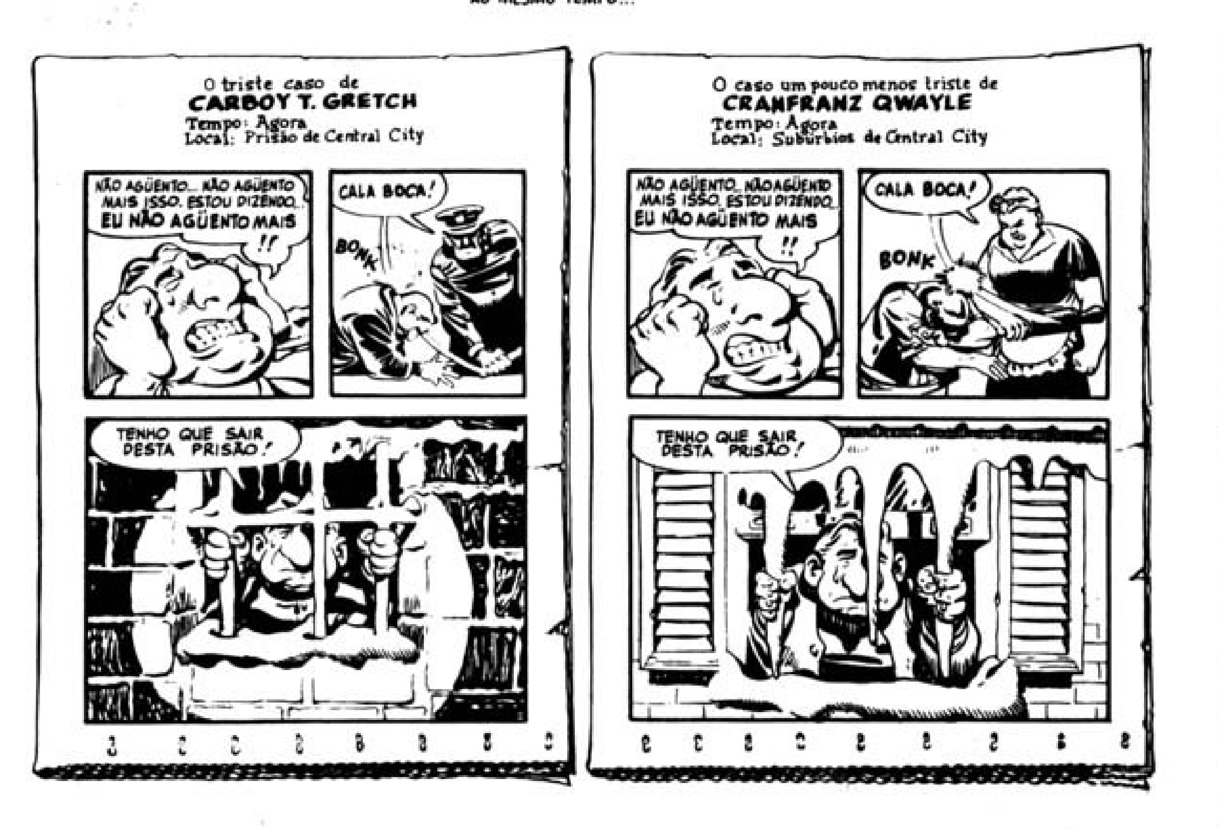


Este diagrama mostra o percurso de leitura numa disposição deste tipo. O controle do olhar do leitor deve ser considerado cuidadosamente.

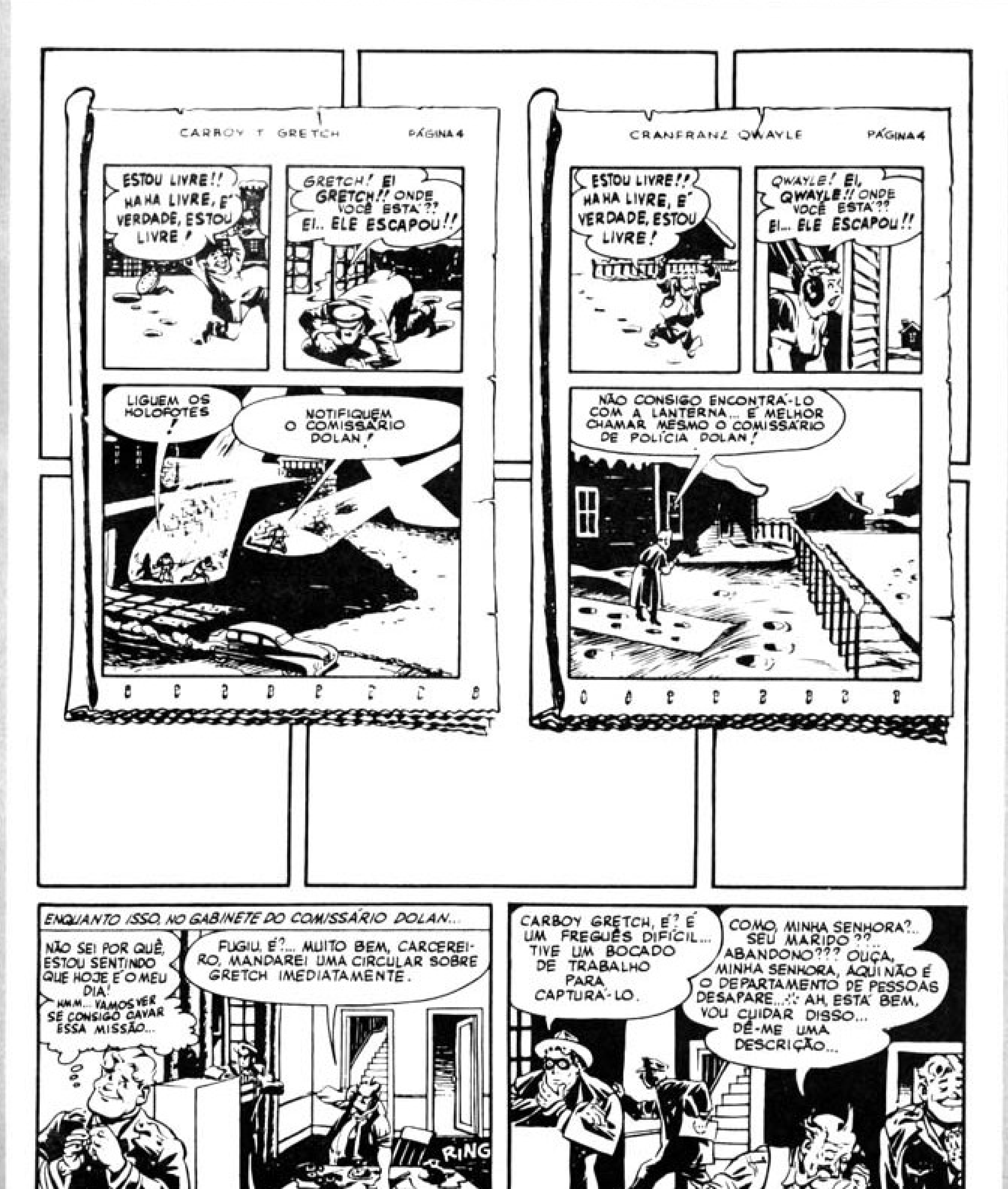
Em *Two Lives* (Duas vidas), história do Espírito publicada pela primeira vez em 12 de dezembro de 1948, o desenvolvimento paralelo, além de ser a solução do problema da simultaneidade, é o próprio tema do enredo.

Nesta história, a superfície da página total — ou qualquer consciência dela — desaparece após o primeiro exame.





O percurso da leitura começa da maneira convencional. Cada revista é um recurso visual e um metaquadrinho ao mesmo tempo.



Para restabelecer a "realidade" da página, inseri quadrinhos "falsos" sob as páginas paralelas. Este recurso teve o intuito de controlar o quadro de referência.

O percurso principal de leitura é vertical, mas dentro de cada metaquadrinho ele se faz do modo tradicional.

Depois de se ler o lado esquerdo da página, lê-se a coluna da direita.





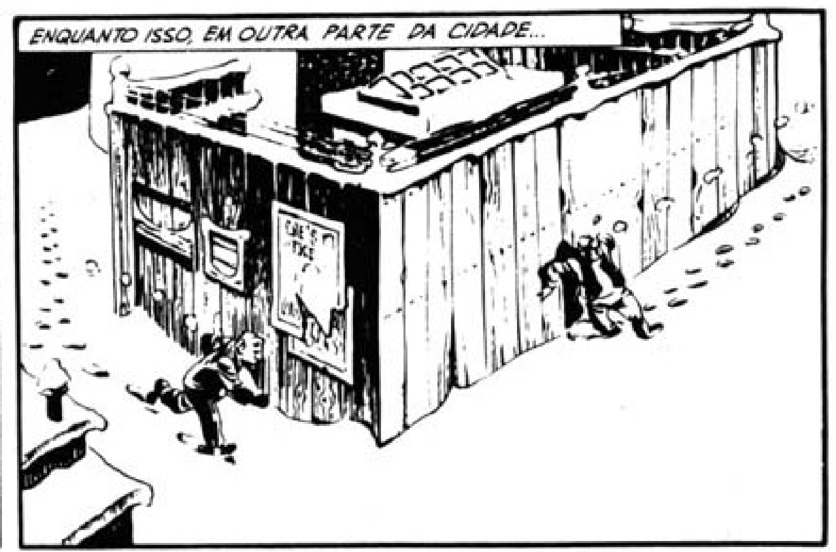




Desenhei o requadro de cada quadrinho principal como uma página de revista para evitar qualquer confusão.

Aqui, a retomada do *layout* normal de página única faz o foco voltar ao tempo presente.

















A história agora flui como uma narrativa única, com ação não dividida.



















O leitor agora já se move numa atmosfera de situação normal.













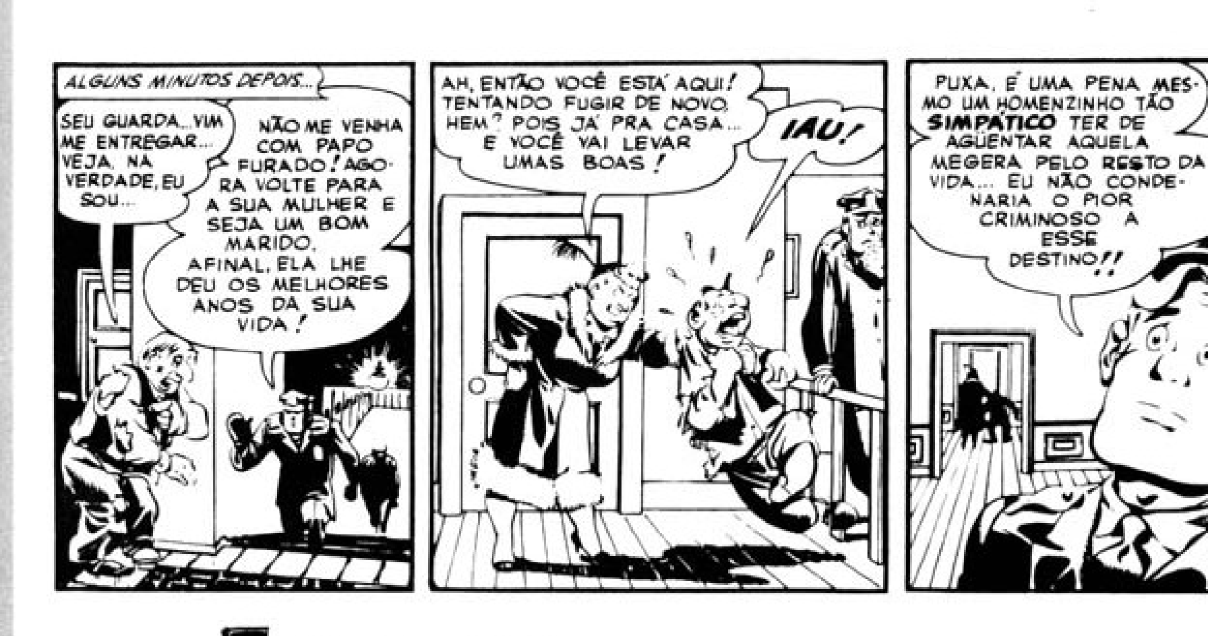








Esta tira de quadrinhos atua como uma ponte que leva o leitor a um final "surpresa".



...E ASSIM... COMO DISSEMOS...
QUEM, DENTRE NÓS, PODE DIZER COM CERTEZA O QUE É UM CASTIGO JUSTO??
OU... NAS PALAVRAS DA SUA MAJESTADE IMPERIAL, O DILIGENTE MICADO DO JAPÃO, DE GILBERT & SULLIVAN...

Meu objetivo mais sublime
Alcançarei no tempo devido
Dar castigo à altura do crime
Castigo à altura do crime...



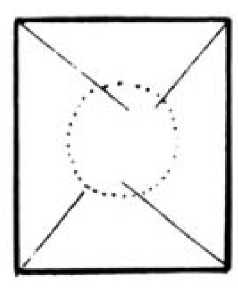


Restaura-se a narrativa paralela.

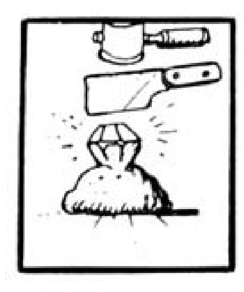
COMPOSIÇÃO DO QUADRINHO

A composição de um quadrinho é comparável ao planejamento de um mural, de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral.

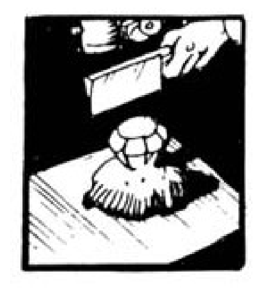
Assim que o fluxo da ação é "enquadrado", torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o *timing*. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores.



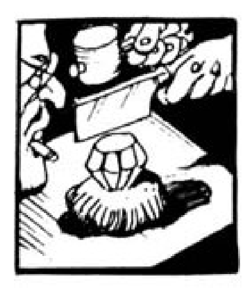
1. É estabelecido um centro de interesse.



2. Este se torna o local da ação principal.



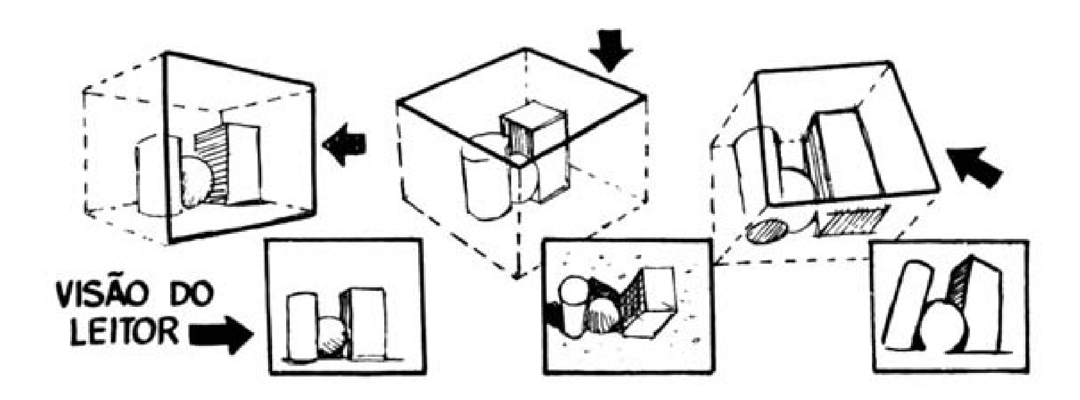
3. Determina-se agora a perspectiva. (Note-se: o centro de interesse não é alterado.)



4. Acrescentam-se os elementos secundários da narrativa.

Funcionando como um palco, o quadrinho controla o ponto de vista do leitor, o contorno do quadrinho torna-se o campo da visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir da qual o local da ação é visto. Essa manipulação permite ao artista esclarecer a atividade, orientar o leitor e estimular a emoção.

A "posição" do leitor é pressuposta ou predeterminada pelo artista. Em cada caso o resultado é a visão que o leitor terá.



A função primordial da perspectiva deve ser a de manipular a orientação do leitor para um propósito que esteja de acordo com o plano narrativo do autor. Por exemplo, a perspectiva precisa é muito útil quando o sentido da história exige que o leitor saiba exatamente onde se encontram os elementos de uma ação dramática, uns em relação aos outros.



Neste quadrinho, uma vista simples, ao nível dos olhos, informa o leitor sobre detalhes, como a ação de comando da mão do soldado.



Neste quadrinho, uma vista aérea é necessária para dar ao leitor uma visão nítida e sem envolvimentos da ambientação e dos eventos a seguir.



Neste quadrinho, o leitor está ao nível do chão para que haja envolvimento, de modo que o impacto da explosão possa ser "sentido".



Aqui o leitor vê a cena de baixo para cima, ou seja, a partir do chão, para que haja envolvimento na ação.

Outro uso da perspectiva é a manipulação ou a produção de vários estados emocionais no leitor. Parto da teoria de que a reação da pessoa que vê uma determinada cena é influenciada pela sua posição de espectador. Ao olhar uma cena de cima, o espectador tem uma sensação de pequenez, que estimula uma sensação de medo. O formato do quadrinho em combinação com a perspectiva provoca essas reações porque somos receptivos ao ambiente. Um quadrinho estreito evoca uma sensação de encurralamento, de confinamento, ao passo que um quadrinho largo sugere abundância de espaço para movimento — ou fuga. Trata-se de sentimentos primitivos profundamente arraigados e que entram em jogo quando acionados adequadamente.

O formato do quadrinho e o uso da perspectiva dentro dele podem ser manipulados para produzir vários estados emocionais no espectador.

QUADRINHO A

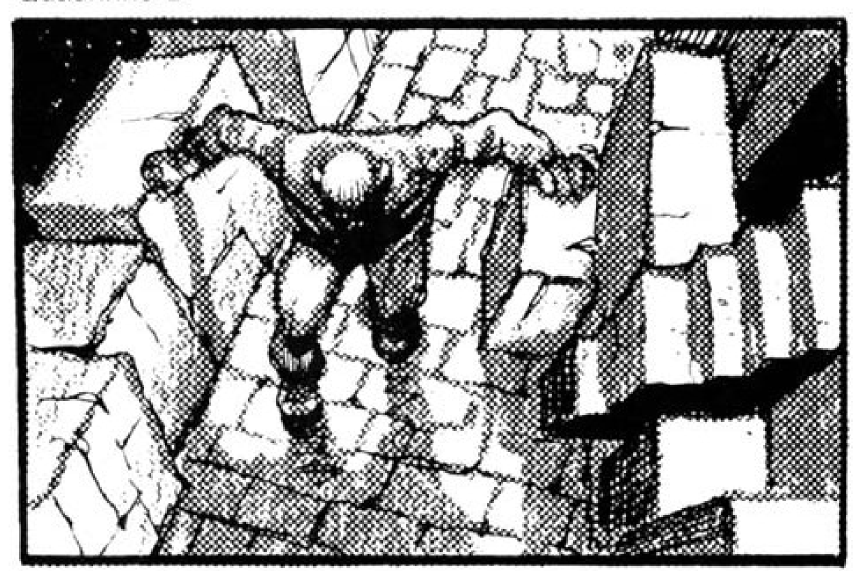


Neste exemplo, o formato oblongo do quadrinho, combinado com uma perspectiva de um ponto de vista baixo, evoca uma sensação de ameaça. O leitor sente-se confinado e dominado pelo monstro.



A mesma cena, mas vista de cima, e colocada num quadrinho largo, estimula a sensação de distanciamento. O leitor tem bastante espaço de locomoção e está acima de tudo. Há pouca ameaça ou envolvimento.

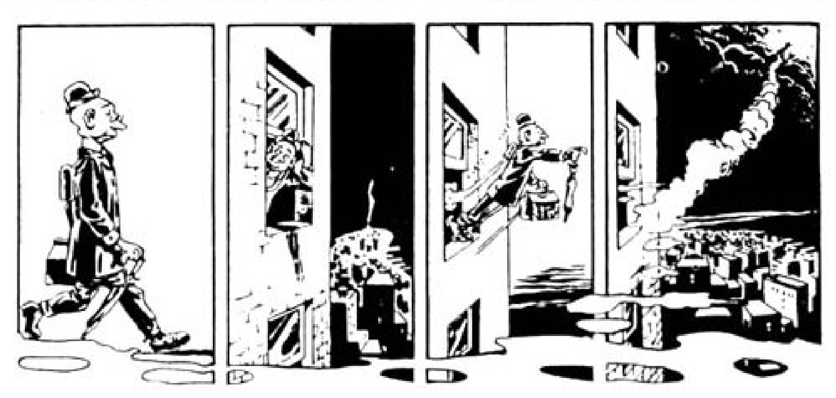
Quadrinho B



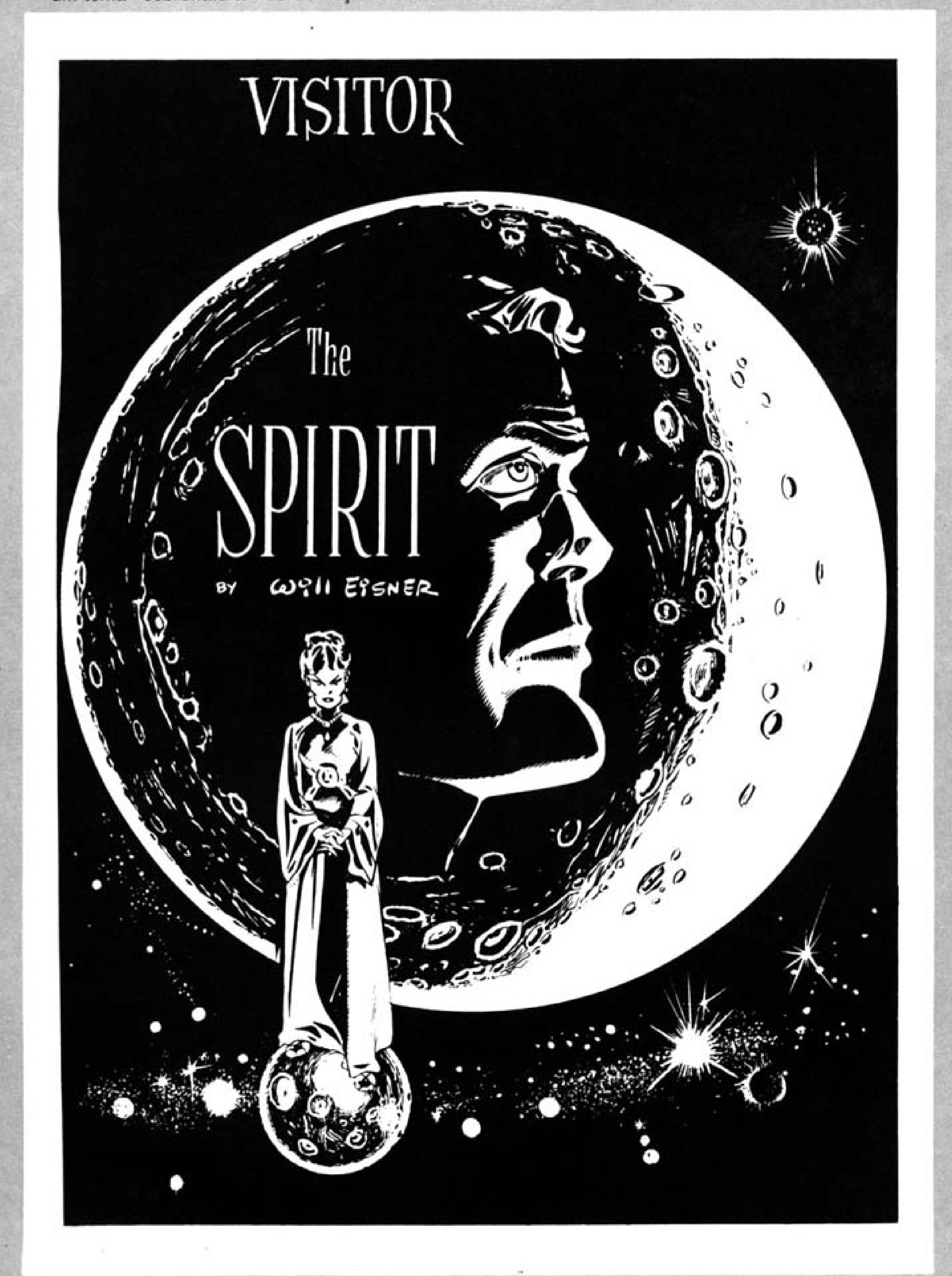
Essencialmente, as histórias em quadrinhos são uma forma de arte voltada para a emulação da experiência real. O escritor/artista em busca da realidade deve, portanto, estar constantemente preocupado com a perspectiva. Muitas vezes ele se vê obrigado a escolher entre o efeito de "design" ou de "impacto" da página e as necessidades da história. Considero isso um problema básico porque a tarefa principal do editor da revista de quadrinhos é chegar a uma "embalagem" que atraia o comprador à primeira vista. A integridade da narrativa, portanto, está comprometida. Na verdade, o próprio artista torna-se uma das partes dessa subordinação, pois o *primeiro julgamento* feito sobre qualquer revista de quadrinhos é centrado no trabalho artístico: estilo, qualidade e técnica. Trata-se, afinal, de um veículo gráfico. Num campo em que o escritor e o artista são dois indivíduos cuja reputação profissional e rendimentos dependem do reconhecimento do público, a pressão para que o artista exiba maestria artística, mesmo em detrimento da história, é praticamente irresistível. Muitas vezes, isto resulta na produção de uma história com um virtuosismo artístico independente da história — ou até mesmo sem relação com ela. Um exemplo típico de enredo que requer uma disciplina cuidadosa quanto à arte e à perspectiva é o enredo de ficção científica que relata uma ocorrência sobrenatural numa ambientação realista.

Em *The Visitor* (O visitante), história do Espírito publicada pela primeira vez em 13 de fevereiro de 1949, a dramaturgia exige uma perspectiva estritamente frontal do começo ao fim. Isso tem como propósito realçar o senso de "realidade", impedindo que o enredo se torne uma "fantasia".

Contudo, num enredo desse tipo, é difícil deixar de "perder o controle", fazendo experiências com diferentes perspectivas e formatos de quadrinhos. A dissolução cuidadosamente controlada e quase que apenas insinuada na base dos últimos três quadrinhos da última página é um testemunho da disciplina e da contenção exigidas para a execução adequada do final surpresa.



O motivo gráfico da página de apresentação estabelece o tom. Ele cria um clima que promete um tema "sobrenatural" ou de ficção científica.





Para reforçar o realismo, todas as cenas são mostradas aqui a partir de uma perspectiva ao nível dos olhos.

Não confunda uma vista de *close-up* com uma mudança de perspectiva. Aqui, o buraco da fechadura é fundamental para o efeito de "normalidade" e para a narrativa.

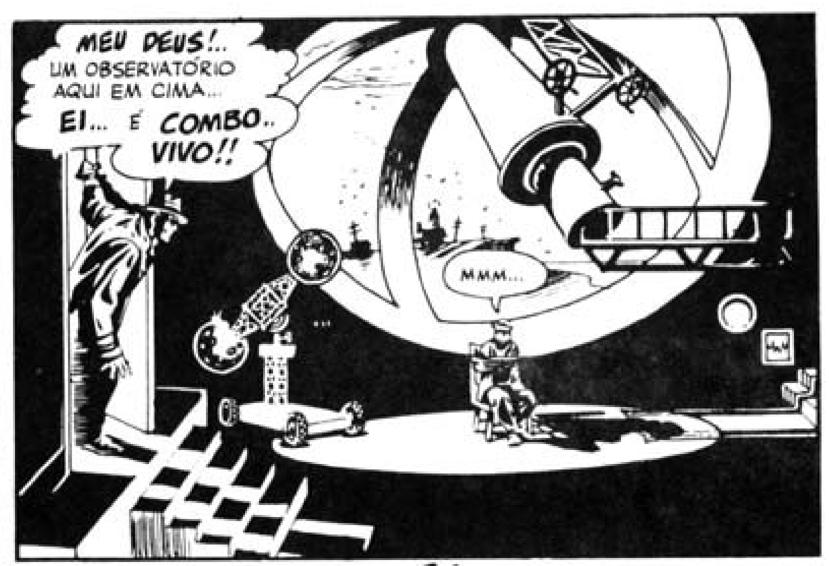


Aqui, a única vez em que é adotada uma perspectiva a partir de um ponto de vista alto. A intenção é a condução para um cenário "normal", corriqueiro, admissível.

Todos os esforços são no sentido de manter a credibilidade. Os bebês encarapitados no herói, a "cadência" regular dos quadrinhos comuns ou convencionais — todos deliberadamente contidos.







Mesmo diante de uma situação provocante, num laboratório de astronomia, a disciplina da perspectiva ao nível do olho é mantida.



























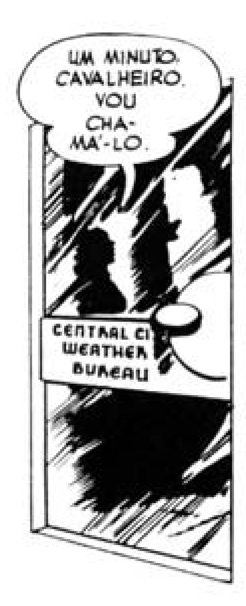


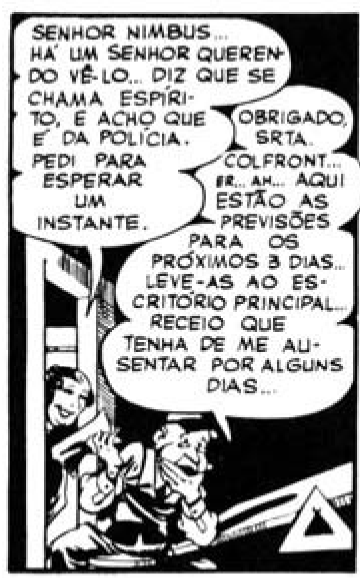


Aqui, a profusão d *close-ups* é um estratagem deliberado para conduzir o leitor a um último quadrinho emocionalmente carregado.

A esta altura, o envolvimento do leitor está firmado, com base num senso de normalidade criado pelo uso ininterrupto de uma perspectiva uniforme.





















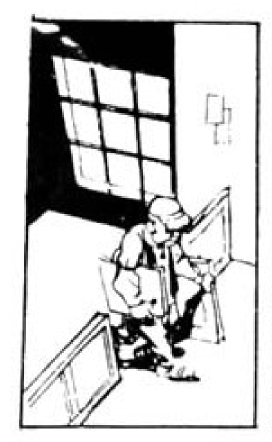
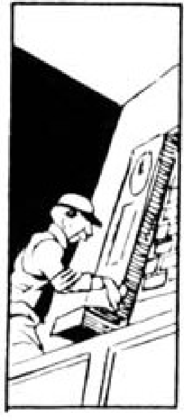
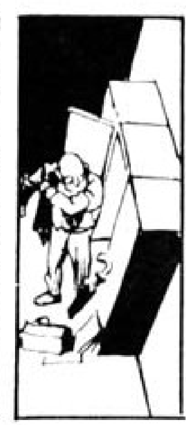




Assim, na resolução final, onde a sensação de realismo é tão crucial para o final surpresa, a perspectiva que foi usada ao longo de toda a história é rigidamente mantida.

Um exemplo simples de "elaboração excessiva" de *layout* e perspectiva é mostrado nos tratamentos alternativos abaixo. Cada um deles é uma representação válida da ação... se tomados fora do contexto. Mas, quando examinados à luz da sua função na história, eles não têm utilidade.

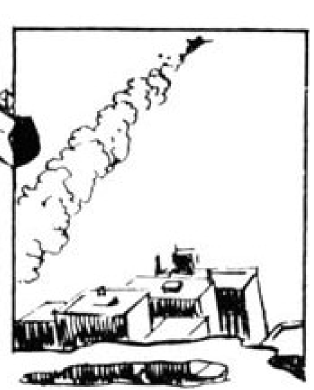
Leia a história tal como foi originalmente apresentada e depois compare o tratamento alternativo dado às duas últimas tiras da última página. Abaixo, a perspectiva variada é usada como um fim em si mesmo — mais no "interesse da figura" que em benefício da narração. Esses dois objetivos nem sempre são compatíveis, e, em caso de junção, deve-se pensar no que é primordial: o impacto visual ou as exigências narrativas da história.



Fim alternativo (A) A perspectiva aérea "forçada" afasta o leitor do envolvimento íntimo direto. Essa perturbação interrompe o senso de normalidade.



Fim alternativo (B) Torna a posição do leitor ainda mais remota. Além disso, remover o protagonista do *close-up* e repentinamente permitir que ele "irrompa" do quadrinho é concentrar tudo no ato de voar. O vôo, nesta tira, não é tão importante quanto a surpresa do leitor.

CAPÍTULO 5

ANATOMIA EXPRESSIVA

Decididamente, a imagem mais universal com que o artista seqüencial tem de lidar é a forma humana. De todo o inumerável inventário de imagens que constituem a experiência dos homens, a forma humana é a mais assiduamente estudada, e, portanto, a mais familiar.

O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos. Ao contrário do requadro nas histórias em quadrinhos, as posturas dos seres humanos não fazem parte da tecnologia dessa arte. Elas são mais exatamente um registro "... do movimento expressivo... uma descarga motora que pode ser um veículo do processo expressivo"[1]. Elas fazem parte do inventário do que o artista reteve a partir da observação.

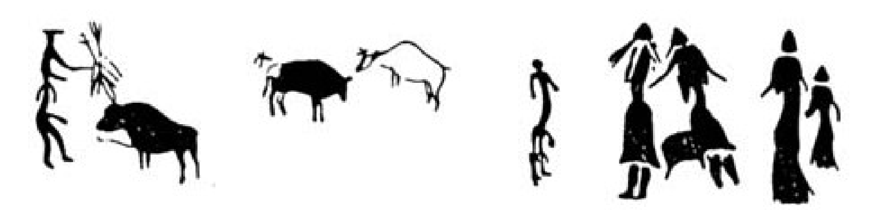
Não se sabe muito sobre o local ou o modo de armazenamento no cérebro dos incontáveis fragmentos de lembrança que se tornam compreensíveis quando dispostos em certa combinação. Mas é óbvio que, quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção. Trata-se aqui, obviamente, da memória comum da experiência.

É precisamente por isso que a forma humana e a linguagem dos seus movimentos corporais tornam-se os ingredientes essenciais dos quadrinhos. A perícia com que são empregados também é uma medida da habilidade do autor para expressar a sua idéia.

O desenvolvimento inexorável da tecnologia das comunicações desde a aurora da história intelectual do homem serviu para universalizar imagens da experiência humana comum. O seu emprego em hieróglifos repetitivos (pos-

1. Hans Prinzhorn, *Artistry of the Mentally Ill, a contribution to the psychology of configuration.* (Springer Verlag, 1972).

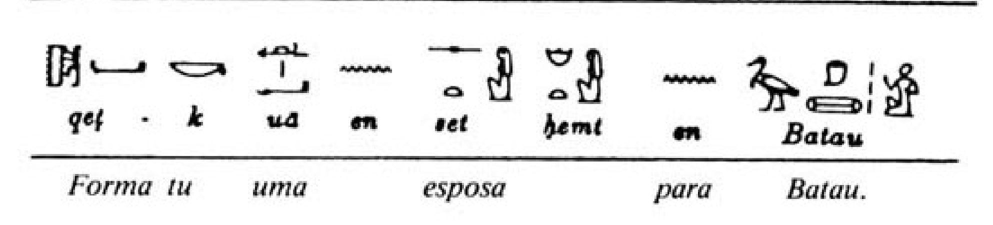
teriormente aprimorados até se tornarem letras) faz deles um código que permite a memorização e a decodificação. Talvez a demonstração mais óbvia disso esteja nos hieróglifos egípcios.



Os primeiros desenhos em cavernas são um exemplo de comunicação escrita através do uso de imagens familiares.



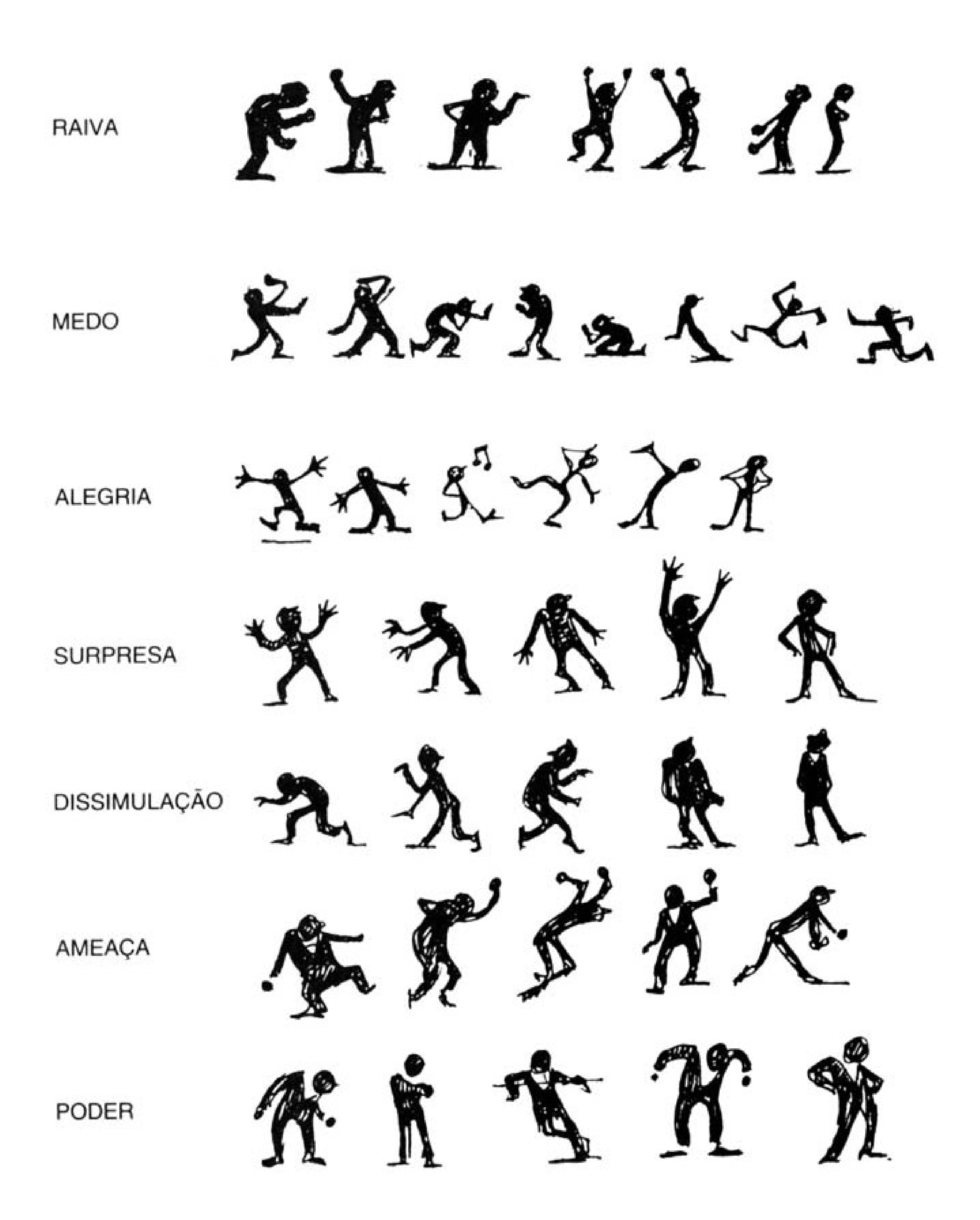
Posteriormente, os frisos egípcios desenvolveram ainda mais esse uso.



Finalmente, os hieróglifos codificaram as imagens em símbolos a serem repetidos para formar uma linguagem escrita viável.

Houve várias tentativas de se codificarem as posturas humanas e as emoções que elas registram ou refletem. É a "linguagem corporal", termo utilizado por um livro recente que reúne e define uma ampla série de posturas do corpo. A verdade, porém, é que a "leitura" da postura ou do gesto humano é uma habilidade adquirida, que a maioria dos seres humanos tem, e em grau mais elevado do que se imagina. Por estar relacionada à sobrevivência, os seres humanos começam a aprendê-la desde a infância. São as posturas que nos previnem do perigo ou nos falam do amor.

Na arte dos quadrinhos, o artista deve desenhar com base nas suas observações pessoais e no inventário de gestos comuns e compreensíveis para o leitor. Na verdade, o artista deve trabalhar a partir de um "dicionário" de gestos humanos.

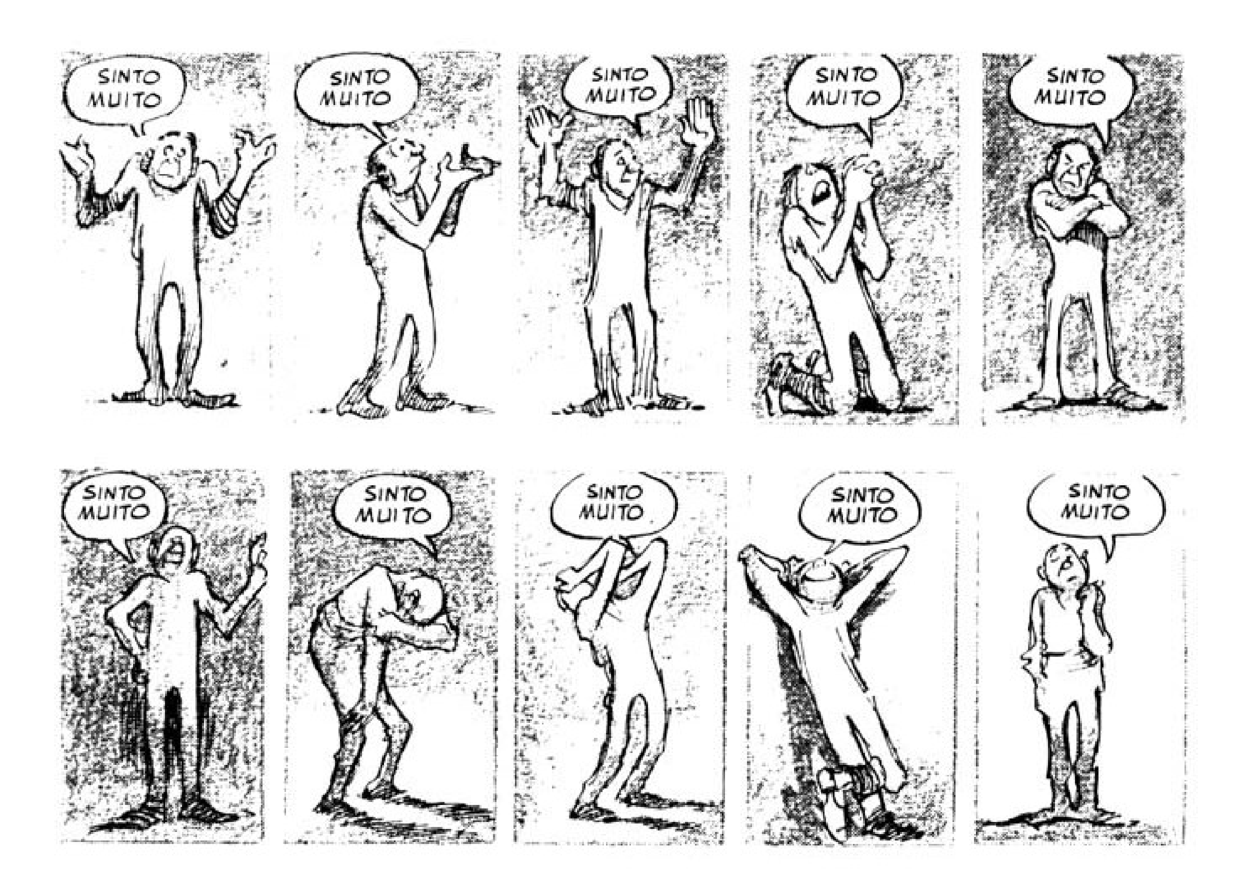


Estas abstrações bem simples lidam com indicadores externos de sensações internas. Também mostram a enorme série de símbolos que construímos a partir da nossa experiência.

Creio que, neste ponto, cabe defender a "vaidade" de tentar (como Da Vinci) fazer da arte uma ciência. A comunicação humana registrada formal, ou organizada, começou como comunicação visual. Não é de surpreender, portanto, que o artista possa contar com a "recepção" ampla do leitor quando um gesto comum é desenhado de modo a ser facilmente reconhecido. A habilidade (e ciência, se quiserem) encontra-se na seleção da postura ou gesto. No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e comunicar a mensagem.

O CORPO

Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. Por meio da sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante.



Se a maneira como um ator simula uma emoção é em grande parte o critério para se avaliar a sua habilidade, sem dúvida o desempenho do artista ao desenhar essa mesma emoção no papel deve ser avaliada pelo mesmo padrão. Na arte dos quadrinhos essa faculdade é amplamente empregada.

Seria necessário um livro inteiro para catalogar os milhares de gestos e posturas através dos quais os seres humanos se comunicam visualmente. Para o propósito desta discussão é necessário apenas examinar e demonstrar a relação do gesto e da postura com o diálogo e observar o resultado da sua aplicação.

Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma seqüência. Deve expressar claramente o significado pretendido. O leitor deve concordar com a seleção. O leitor decide se a escolha é adequada.



Neste exemplo, alguns gestos imediatamente reconhecíveis. Entre os milhares de gestos possíveis que acompanham as posturas ou poses humanas, um número surpreendente é universal.

Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma seqüência de momentos relacionados de uma única ação. No exemplo seguinte, é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo.



Estes exemplos resumem uma série de movimentos bastante sutis que têm lugar num período *bem curto* de tempo — mas que devem dar a entender um movimento "suspenso" no fluxo da narrativa.

Num quadrinho selecionado a partir de uma série, a postura congelada conta a sua história — dando informações sobre o antes e o depois do evento.

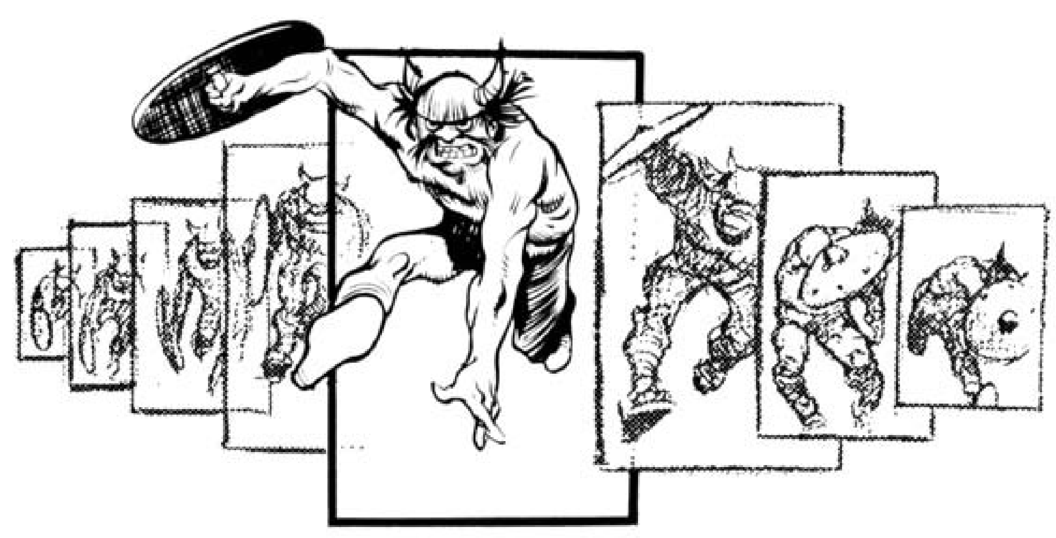






Este evento ocorre num período *curto* de tempo — mas, porque havia uma necessidade de mostrar claramente a origem da arma (pedra) e a força efetivamente necessária para usá-la, a ação foi decomposta em três quadrinhos.

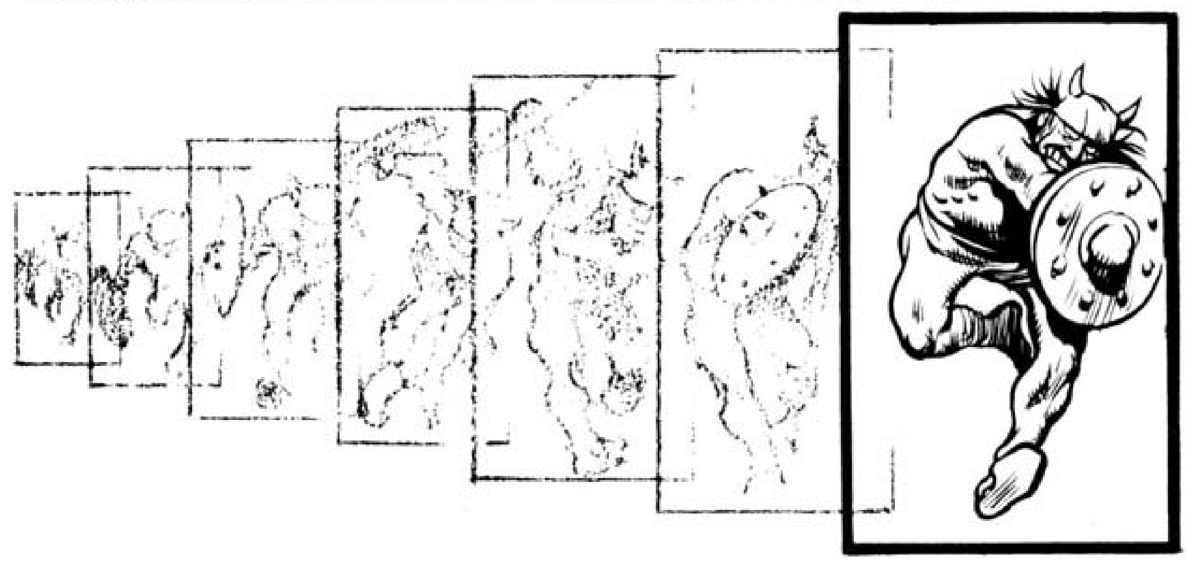
Neste exemplo, presume-se toda uma seqüência de posturas que precedem a escolhida. Ela é aceitável simplesmente porque o momento congelado desta ação junta-se à compreensão de que o espectador sabe (e pode completar com a imaginação) que não poderia haver nenhuma outra série de posturas possíveis para se chegar a este ponto. Também se presumem as posturas que se seguem imediatamente, e é desnecessário retratá-las, a menos que o quadrinho seguinte dependa do resultado do movimento.



De uma série de 8 movimentos que compreendem uma ação de cerca de 30 segundos de duração, "congela-se" uma postura representativa. Ela é selecionada depois de se considerar a sua relação com os quadrinhos que a precedem e sucedem.

SELEÇÃO ALTERNATIVA DE POSTURA

Se, por exemplo, a narrativa exigir que o impulso final do escudo do guerreiro seja o ponto principal neste segmento de narrativa, então a postura selecionada é o desenho final neste movimento de 30 segundos.



Esta seqüência de três quadrinhos é extraída de uma série de movimentos que ocorrem, talvez, ao longo de uma hora ou mais. A seleção, ou "congelamento", de posturas-chave procura comunicar o tempo, assim como a emoção. Na narrativa, todas as posturas têm a mesma importância.



As ações intermediárias são subentendidas por cada pose mostrada.

A partir dessas poses, o leitor pode deduzir a coreografia.

A página seguinte mostra uma aplicação e distribuição mais complexa de posturas e gestos selecionados a partir de ações intermediárias. Trata-se de um esforço para dar ao leitor uma compreensão maior do estilo de vida de um personagem, ou seja, uma observação sociológica.



De *The Big City* (*New York, A Grande Cidade*, Ed. Martins Fontes, 1989) de Will Eisner, publicada pela primeira vez no *Spirit Magazine*, nº 35, junho de 1982.

O ROSTO

Na maioria dos livros convencionais sobre anatomia humana a cabeça é tratada como um acessório. Na arte das histórias em quadrinhos, é essa parte da anatomia que desperta maior atenção e envolvimento. Na nossa discussão, o rosto será estudado sem se levar em conta a personalidade individual.

O exemplo seguinte mostra o reflexo muscular (contorção) do rosto em resposta a uma emoção interior.



Dor... um esforço doloroso... uma dor em alguma parte do corpo.



Mal-estar em alguma parte do corpo... talvez interior.



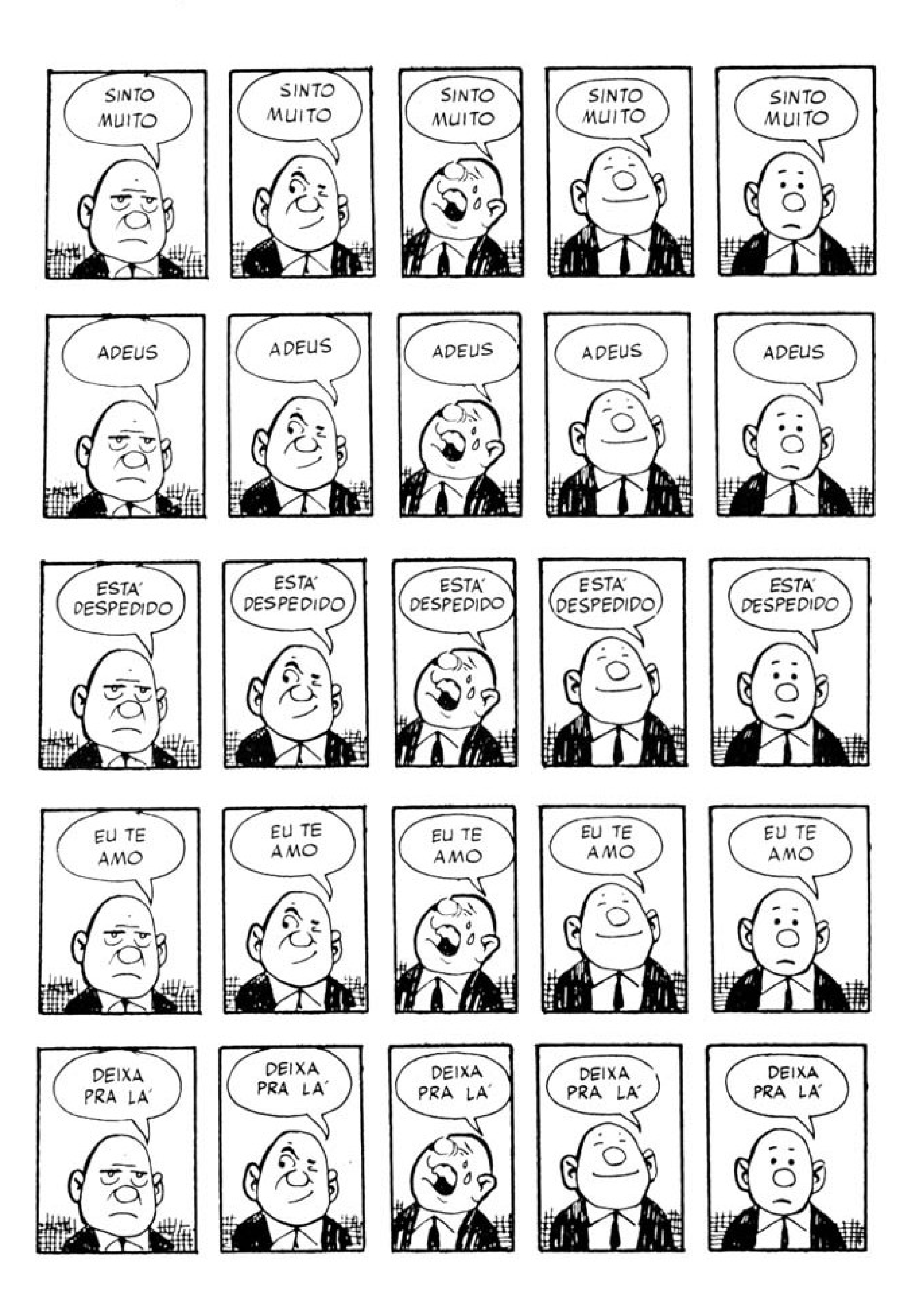
Bem-estar que se estende por todo o corpo. Prazer.



O corpo está preparado para algum tipo de movimento, fuga ou ação.

É mais difícil fazer uma distinção entre postura e gesto no rosto, devido aos limites da sua anatomia. Com exceção das orelhas e do nariz, a superfície do rosto está em constante movimento. Os movimentos musculares de sobrancelhas, lábios, mandíbulas, pálpebras e maçãs do rosto respondem a um comando emocional localizado no cérebro.

Aqui está uma demonstração do efeito de um conjunto bem conhecido de expressões faciais sobre o sentido de um conjunto paralelo de enunciados. A intenção é mostrar o uso de expressões faciais como vocabulário.



A superfície do rosto, como alguém disse certa vez, é "uma janela que dá para a mente". Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Devido a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com freqüência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. É a parte do corpo com a qual o leitor está mais familiarizado. O rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. Seus gestos são mais sutis do que os do corpo, porém mais prontamente compreendidos. Também é a parte mais individual do corpo. A partir da leitura de um rosto, as pessoas fazem julgamentos diários, arriscam o seu dinheiro, o seu futuro político e as suas relações emocionais. Uma reflexão que faço com freqüência é que, se os rostos dos animais fossem mais flexíveis, mais individuais, mais capazes de refletir emoções, talvez os seres humanos não os matassem com tanta facilidade.



Isto simplesmente ilustra o efeito adverbial da postura da cabeça sobre o movimento dos traços da superfície do rosto. O conjunto comunica a reação emocional a uma mensagem telefônica não ouvida (pelo leitor).

O CORPO E O ROSTO

O emprego conjunto da postura do corpo e da expressão facial (ambos recebendo igual atenção) é da maior importância e uma área de fracasso freqüente. Quando adequado e habilidoso, pode sustentar a narrativa sem que se lance mão de acessórios ou cenários desnecessários. O uso da anatomia expressiva na ausência de palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo. Nos casos em que as palavras têm uma profundidade de significado e nuance, a tarefa é mais difícil.

Hamlet on a Rooftop (Hamlet no topo de um edifício), publicado pela primeira vez em junho de 1981, tenta vencer esse desafio.

Este é um exemplo da clássica situação escritor vs. artista. O artista tem de decidir no início qual será a sua "contribuição": tornar visual, submissamente, o que está na mente do escritor, ou embarcar nas palavras do autor rumo a um mar visual mapeado por ele mesmo.

HAMLET NO TOPO DE UM EDIFÍCIO

O PAI MORRE
MISTERIOSAMENTE!
A MÃE, EM
APENAS UM MÊS,
CASA-SE COM O TIO!
TÃO DEPRESSA? TÃO
DEPRESSA? PODE
HAVER AQUI OUTRA
COISA QUE NÃO
ALGO PODRE?
PODE HAVER
OUTRA COISA QUE
NÃO ASSASSINATO!?
BEM, ENTÃO, SE
O ASSASSINATO É
TUDO O QUE ELE
TEM EM APREÇO,
COM CERTEZA
SUA CONDIÇÃO DE
HOMEM CLAMA POR
RETRIBUIÇÃO...
VINGANÇA...
HONRAR O DEVER
FILIAL COMO EXIGE
A VOZ DE SEU PAI
NO CALDEIRÃO
BORBULHANTE
DA SUA MENTE!
SIM,
PUNI-LOS,
ASSASSINAR
A MÃE
E O TIO...
QUE VIOLAM
O SEU
CÓDIGO!!!
...OU TALVEZ
ALGO
MAIS
INEXPRIMÍVEL
DENTRO
DELE.

NO ENTANTO...
PODERÁ ELE
ENCONTRAR
EM SI A
CAPACIDADE
PARA COMETER
UM ATO TÃO
AMORAL E, AO
FAZÊ-LO, PERDER
O AMOR DE
OFÉLIA,
SUA NOIVA?
ESPERAR...
PARAR POR
UM MOMENTO,
AGARRAR-SE
BREVEMENTE
A UMA
BALSA
PASSAGEIRA
DE RAZÃO,
ANTES QUE
ELA ABANDONE
O CÉREBRO,
ANTES DE
SE RENDER
AO RIO
VELOZ
DA SUA
PAIXÃO
E, ASSIM,
SER
CARREGADO
PARA
O MAR
TÚRGIDO
DA
VIOLÊNCIA,
DO QUAL
NÃO É
POSSÍVEL
RETORNAR.



46

Neste experimento, as palavras de Shakespeare estão intactas. O solilóquio é distribuído em balões de acordo com o arbítrio do artista. A intenção aqui é permitir uma fusão significativa de palavra, imagem e *timing*. O resultado deve fornecer ao leitor as pausas necessárias.

O artista funciona aqui como ator e, no processo, dá seu próprio sentido aos versos.

SER OU NÃO SER



Um gesto que significa contemplação.

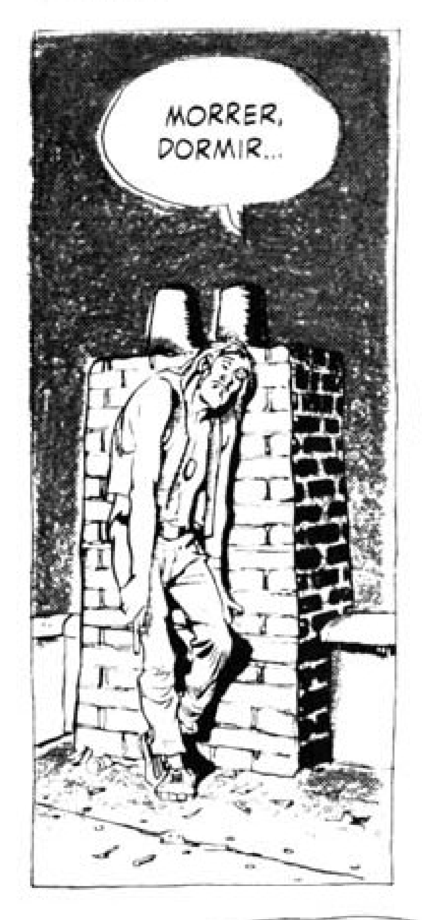
Os acessórios, empregados em envolvimento direto com o ator, dão valor narrativo ao "fundo", porque fazem parte da ação.

Submissão... a um pensamento "pesado".



Bravata... ele se imagina desafiando a força dos infortúnios

Exaustão — abatido pela enormidade dos seus problemas.



Em busca de conforto, deixa que seu corpo escorregue parede abaixo.



Retirada... para o seu refúgio... o sono.





Desejando com toda a sua força.

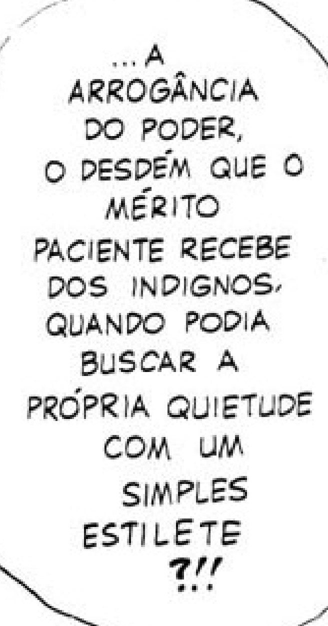
A linguagem da postura é universal e intercambiável — a aplicação não o é.

Fugindo para o sono ou o esquecimento, assume uma posição quase fetal.

Terror... na constatação das suas opções.



...POIS QUEM SUPORTARIA AS CHICOTADAS E MOFAS DO MUNDO, A TIRANIA DO OPRESSOR, A INSOLÊNCIA DO ORGULHOSO, AS DORES DO AMOR DESPREZADO, AS DELONGAS DA LEI

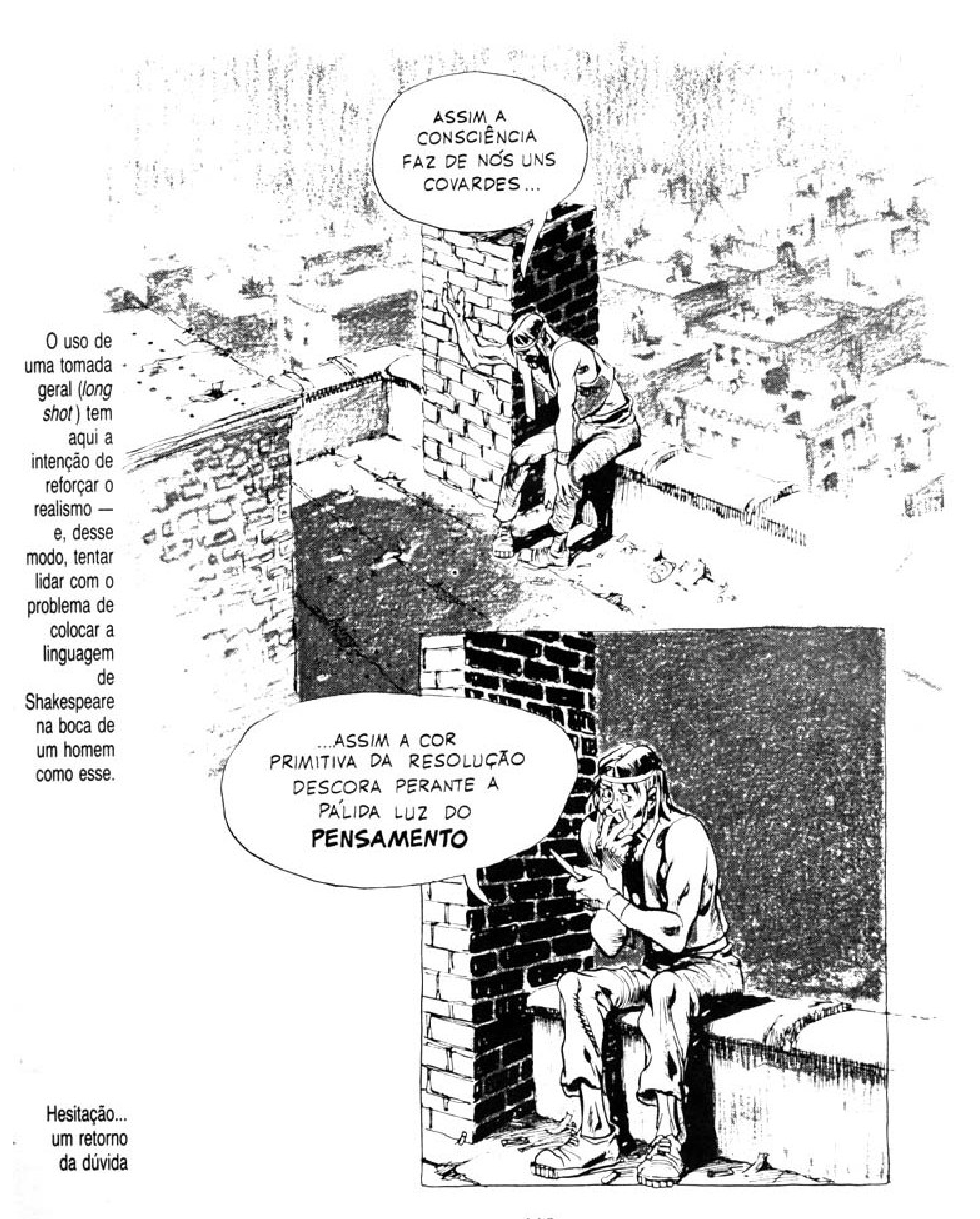




Argumentando... começa a fundamentar a resolução que vai surgindo.


QUEM SUPORTARIA TAIS FARDOS
...PROTESTANDO E SUANDO NUMA VIDA DURA,
... SE NÃO FOSSE O RECEIO DE QUALQUER COISA APÓS A MORTE, DESSA REGIÃO NÃO DESCOBERTA E DE CUJA FRONTEIRA NENHUM VIAJANTE REGRESSA, QUE LHE QUEBRANTA A VONTADE...
...E FAZ QUE ANTES QUEIRA SOFRER OS MALES DA TERRA QUE VOAR PARA OUTROS DE QUE NADA SE SABE?

O uso de uma tomada geral (*long shot*) tem aqui a intenção de reforçar o realismo — e, desse modo, tentar lidar com o problema de colocar a linguagem de Shakespeare na boca de um homem como esse.



Hesitação... um retorno da dúvida

RESOLVE!



ATAQUE... agora ele parte para executar sua resolução.





... NAS TUAS PRECES, RECORDA TODOS OS MEUS PECADOS.

Este casamento da linguagem shakes-peariana com um moderno habitante do gueto pode não ser apropriado, mas o exercício serve para demonstrar o potencial do veículo, já que o conteúdo emocional é bastante universal.

CAPÍTULO 6

A CRIAÇÃO ESCRITA E A ARTE SEQÜENCIAL

"Escrever" para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação "escrita", pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista).

Na arte seqüencial, as duas funções estão irrevogavelmente entrelaçadas. A arte seqüencial é o ato de urdir um tecido.

Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se "misturam", as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação.

O ESCRITOR E O ARTISTA

Para se considerar isoladamente o papel do escritor, é necessário limitar arbitrariamente a "escrita" para quadrinhos à função de conceber a idéia e a história, criar a ordem da narrativa e fabricar o diálogo ou os elementos narrativos. A partir disso, podemos montar a seguinte progressão:

A idéia e a história ou enredo, sob a forma de um texto escrito, incluem narrativa e diálogos (balões).

A disposição das palavras e a arquitetura da composição ampliam ou desenvolvem o conceito da história. O roteiro, contendo instruções para o ar-

tista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa idéia da mente do escritor para a do ilustrador.

Cada componente está subordinado ao todo. O escritor deve se preocupar desde o início com a interpretação da sua história pelo artista, e o artista deve aceitar submeter-se à história ou à idéia. A separação entre a criação escrita e o desenho está diretamente envolvida com a estética do veículo, pois a segregação efetiva entre a criação escrita e a arte proliferou na prática dos quadrinhos modernos.

Diferentemente do teatro (e do cinema), cuja tecnologia exige, pela sua natureza, as contribuições coordenadas de muitos especialistas, as histórias em quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único indivíduo.

O fato de os quadrinhos deixarem de ser trabalho de um único indivíduo, para serem trabalho de uma equipe, deve-se geralmente à urgência do tempo. Na maioria das vezes, o editor estabelece esse sistema como uma necessidade para cumprir cronogramas de publicação, controlar a sua propriedade quando ele é dono de um personagem, ou quando se trata de formar uma equipe para seguir uma determinada linha editorial.

Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades "literárias" limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de "escritor". Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor — ou o escritor contratará as habilidades de um artista. Um resultado embaraçoso desse fenômeno é o dilema enfrentado por editores modernos de histórias em quadrinhos que procuram devolver os "originais" ao criador depois da publicação. Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhada por outra, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?

Um fator de impacto nas histórias em quadrinhos como forma de arte é inerente ao fato de que se trata de um veículo principalmente visual. O trabalho de arte domina a atenção inicial do leitor. Isso então induz o artista a concentrar as suas habilidades no estilo, na técnica e em recursos gráficos que têm como propósito deslumbrar o olhar. A receptividade do leitor ao efeito sensorial e, muitas vezes, a valorização desse aspecto reforçam essa preocupação e estimulam a proliferação de atletas artísticos que produzem páginas de arte absolutamente deslumbrantes sustentadas por uma história quase inexistente.

A APLICAÇÃO DA "ESCRITA"

Em quadrinhos dirigidos a um público essencialmente orientado para o visual, ou nos casos em que as exigências da história estão voltadas para um super-herói simples, a ação e o estilo da arte tornam-se tão dominantes, que o "entrelaçamento" de palavras e arte se enfraquece. Outro fator que contribui para o afrouxamento desses laços é o procedimento de o escritor dar ao artista um simples sumário de um enredo. O artista cria toda uma seqüência de arte, compondo os seus quadrinhos em torno do pressuposto geral de um diálogo não escrito e procurando satisfazer as exigências do enredo segundo a sua percepção. O trabalho completo (neste ponto, pouco mais que uma tapeçaria) é devolvido ao escritor, que deve então aplicar o diálogo e a narrativa de ligação. Nessas circunstâncias, pode ocorrer um conflito de identidade, quando o escritor, procurando manter a eqüidade no produto final, escreve demais nos espaços que lhe foram arbitrariàmente reservados pelo artista, o qual criou uma interpretação agora irreversível.

PALAVRAS/ARTE: INSEPARÁVEIS

O exemplo seguinte de interdependência de palavras (texto) e imagem (arte) aborda um tema um tanto complicado. Neste caso, a arte sem o texto seria absolutamente sem sentido. Aqui, o artista também está "escrevendo"





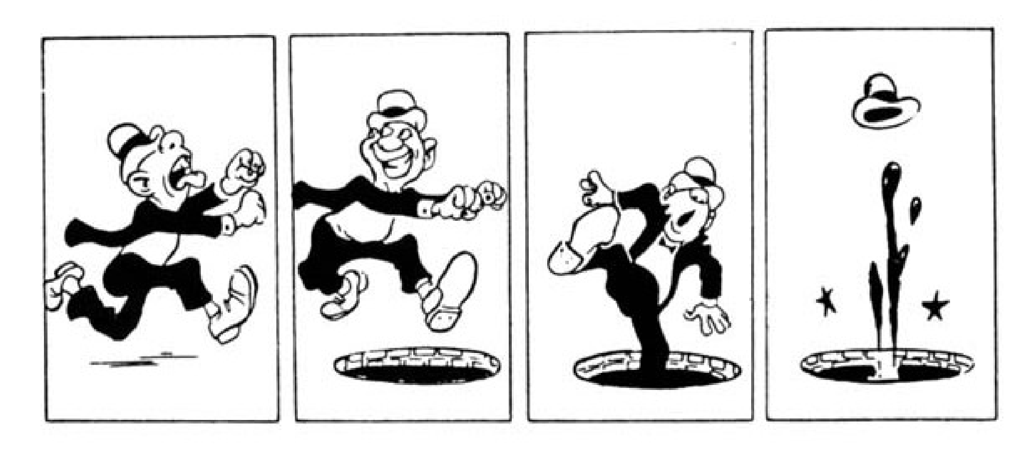


A colocação dos peixes e a execução despojada da arte não interferem no tema. A pausa deliberada (*timing*), por meio da inserção de um quadrinho sem palavras, acrescenta peso e força ao fim da piada. Dar destaque às palavras ACREDITO, DEUS e QUEM acrescenta som e disciplina ao ouvido interior do leitor. Na verdade, está se pedindo ao leitor que complete (ou "ouça") o som interiormente.

Este aspecto da "escrita" é particularmente adaptável às histórias em quadrinhos. O "controle" do *ouvido do leitor* é fundamental para que o sentido do diálogo se mantenha conforme as intenções do escritor.

A APLICAÇÃO DE PALAVRAS

Suponhamos, neste exemplo, um *script* (segmento), preparado pelo escritor ou pelo artista, que trate de um fugitivo que esteja escapando da polícia. Buscamos aqui uma demonstração das várias aplicações de texto possíveis, incluindo diálogos, textos de ligação e descrição. Lembre-se de que em criatividade não existe "certo" e "errado".



EXEMPLO 1 (Humor): Um visual "puro"! A "escrita" — que pode ou ter precedido a criação da arte, sob a forma de algumas sentenças descritivas, ou então ter sido descrita oralmente — foi inteiramente dispensada.



EXEMPLO 2 (Humor): Como o humor lida com a simplificação exagerada, assim deve proceder a "escrita". Por causa da simplicidade da arte, o texto pode (e tem liberdade para isso.) alterar o sentido ou a intenção. Ele também pode afetar o humor acrescentando uma dimensão de incongruência.



EXEMPLO 3 (realismo): Uso mínimo de palavras. As palavras aqui são empregadas como sons. Cabe ao artista comunicar a ação e a emoção do fugitivo apenas com a imagem.



EXEMPLO 4 (realismo): Os balões são usados fartamente para reforçar o tema.



EXEMPLO 5 (realismo): Uma aplicação compacta de narrativa procura acrescentar dimensão à arte e tenta participar da narrativa repentindo (ou reforçando) o que as imagens estão tentando dizer.

Em vista dessa interdependência, portanto, não há outra escolha (fazendo justiça à própria forma artística) senão reconhecer a primazia da escrita. Ao fazê-lo, contudo, deve-se reconhecer imediatamente que, numa configuração perfeita (ou pura), o escritor e o artista deveriam estar incorporados na mesma pessoa. A escrita (ou o escritor) deve deter o controle até o fim.

HISTÓRIA E IMAGEM

Na prática, o criador, depois de receber ou de ter concebido uma idéia, procura desenvolvê-la num todo unificado de palavras e imagens. É aqui que os elementos gráficos passam a dominar. Pois, afinal, o produto final deve ser lido como um visual total. Essa mistura, em última análise, é a prova final do sucesso e da qualidade da experiência de arte seqüencial.

DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA

Desde o início, a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo. Estas virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade da sua narração. É por esse motivo que as histórias e enredos de ação simples, óbvia, dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos. A seleção de uma história e a sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução. Na verdade, do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos.

Dos muitos elementos de uma história, os mais propensos à imagem são o cenário e a ação. Também é razoável esperar que esse veículo trate de abstrações que possam ser comunicadas por meio da ação humana e do cenário. O diálogo que dá voz aos processos de pensamento tem o efeito de tornar significante a ação. O texto usado na introdução de uma seqüência ou interposto entre quadrinhos é empregado para marcar a passagem do tempo e as mudanças de local. Neste aspecto, talvez a locução mais útil (e mais usada) nas histórias em quadrinhos seja ENQUANTO ISSO.

Não existe nenhuma proporção estabelecida de palavras por figura num veículo em que as próprias palavras (o letreiramento) fazem parte da forma. A arte seqüencial opera sob um método empírico que define uma imagem ou como "visual" ou como "ilustração". Defino "visual" como uma série ou seqüência de imagens que substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras. A "ilustração" reforça (ou decora) uma passagem descritiva. Simplesmente repete o texto escrito.

O VISUAL funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.

No início, o criador determina a natureza da história. Deve decidir se está tratando da exposição de uma idéia, de um problema e da sua solução ou da condução do leitor através de uma experiência.

O tipo de tratamento (ou seja, humorístico ou realista) tem uma importância óbvia para as considerações posteriores. Na maioria das vezes, é uma concepção predeterminada, que não envolve escolha consciente ou longa deliberação. Contudo, é um fator importante a ser levado em conta nos passos seguintes.

No passo seguinte, a história é "decomposta". É quando tem lugar a aplicação da história e do enredo às limitações de espaço e de tecnologia do veículo. O tamanho da página, o número de páginas, o processo de reprodução e as cores disponíveis influenciam a "decomposição". Às vezes, particularmente quando o roteiro é preparado para um artista por um escritor, a decomposição fundamental é feita pelo escritor no próprio processo do seu trabalho. O escritor inicia a decomposição e espera (muitas vezes rezando fervorosamente) que o artista reproduza ou converta em visuais a descrição da ação e as instruções de composição que acompanham o diálogo. Obviamente, uma empatia profunda entre os dois impedirá exigências impossíveis por parte do escritor e modificações desconcertantes (geralmente sob forma de abreviaturas e de omissões puras e simples) por parte do artista, o qual, muitas vezes, está mais preocupado com as limitações de espaço, tempo e habilidade de execução (para não falar na preguiça) do que com considerações intelectuais.

Um escritor precisa ter muita sutileza, experiência e dedicação para aceitar a total castração das suas palavras, como ocorre, por exemplo, quando uma série de balões primorosamente escritos são rejeitados em favor de uma pantomima igualmente primorosa. Quando o artista tem de lidar com as palavras do escritor, ou quando é forçado a preservar a sua inviolabilidade (como no diálogo ou nas passagens narrativas), o resultado muitas vezes é uma fileira de "caras falantes". Quando o escritor é capaz de acrescentar ao seu texto alguns esquetes que façam parte do roteiro, o problema torna-se menos grave.

É claro que quando o escritor e o artista são a mesma pessoa esses problemas estão, de certo modo, inseridos no processo de pensamento do escritor/artista e são resolvidos no decorrer da tomada de decisões. No entanto, ele tem de percorrer todo o processo, quer através de uma série de ensaios concretos (escrevendo diálogos à medida que avança), quer cumprindo a formalidade de datilografar um roteiro para o seu próprio uso. Nesse caso, pelo menos, não está mais envolvida a soberania do escritor.

Este é um exemplo de um roteiro médio. Na prática, o estilo de apresentação deste roteiro varia conforme os padrões da editora — ou conforme o combinado entre artista e escritor. Este roteiro refere-se apenas a uma página de uma história.

Página 2

QUADRINHO 1

NARRATIVA:	Enquanto isso...
ESPÍRITO:	"Escute aqui, Dolan, a cidade está infestada com os bandidos de Granch. Você tem que fazer alguma coisa."
DOLAN:	"O quê? Eles não fizeram nada!"
CENA:	É noite, depois do expediente, no gabinete de Dolan. A única luz vem da lâmpada na escrivaninha de Dolan. O Espírito está olhando pela janela — para a cidade. Trata-se de um gabinete de um comissário de polícia de uma grande cidade.

QUADRINHO 2

ESPÍRITO:	"ainda!!"
CENA:	O Espírito, pensativo, ainda olhando pela janela.

QUADRINHO 3

DOLAN: "A menos que... alguém... sem ligação com a polícia, é claro... fizesse...!"

CENA: Dolan está tendo uma idéia luminosa. Seu rosto mostra que um plano engenhoso está nascendo. Talvez um *close-up*, o rosto sendo iluminado pela lâmpada solitária.

QUADRINHO 4

NARRATIVA: Duas horas depois...

CENA: Zona portuária de Central City. A neblina serpenteia por entre as estacas e o madeirame em decomposição do ancoradouro. Vemos o Espírito de pé sob o único foco de luz, oferecido por um poste de iluminação. Mal se vê a quilha de um petroleiro em meio à neblina. Num canto do quadrinho, vê-se uma figura sombria — obviamente um bandido.

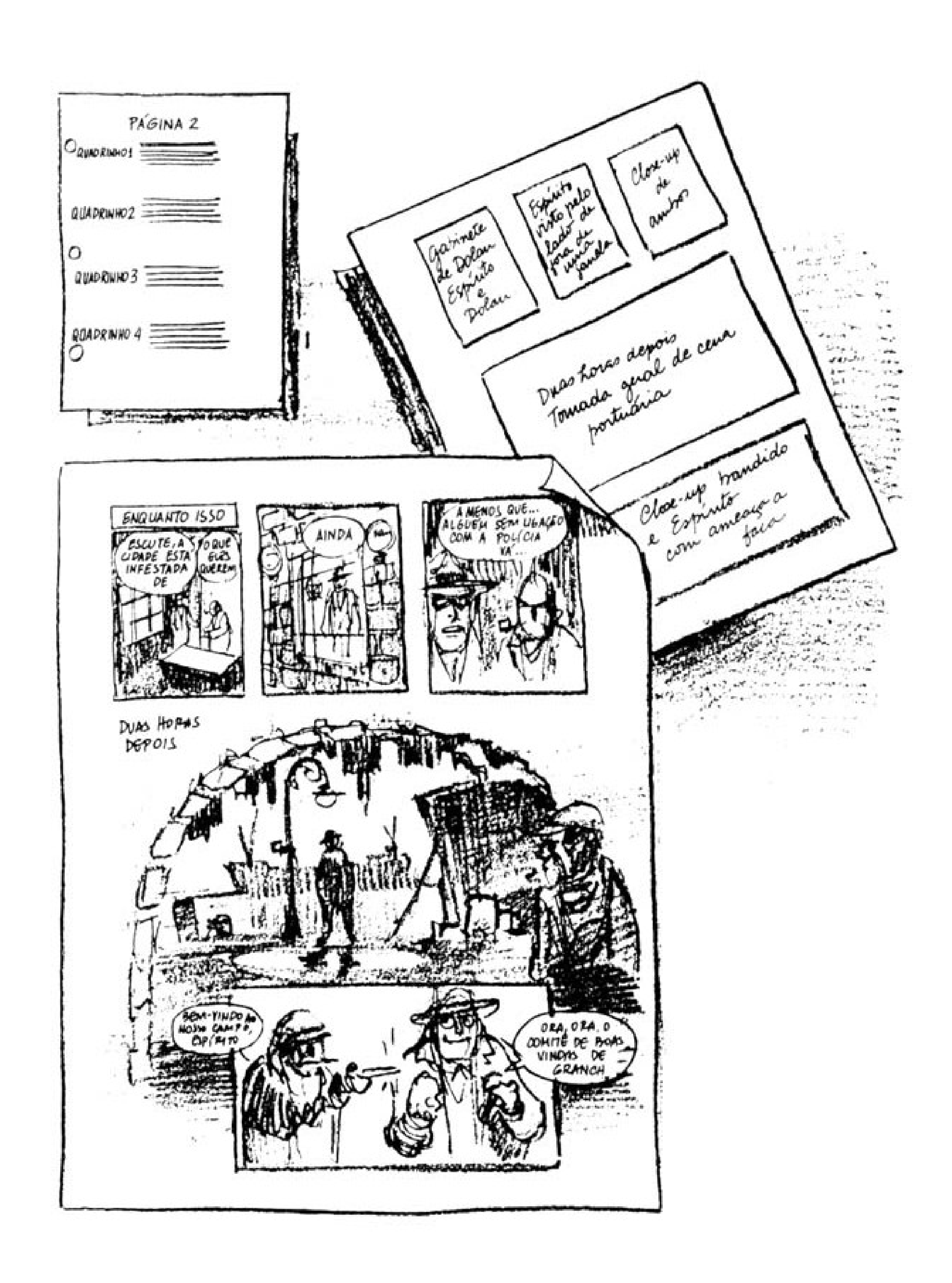
QUADRINHO 5

BANDIDO: "Bem-vindo ao nosso campo... não mova um músculo!!"

ESPÍRITO: "Ora, ora... o comitê de boas vindas de Granch... tch, tch!!"

CENA: Close do Espírito... Das sombras, o bandido aproxima-se do Espírito. Vemos o brilho da sua faca apontada bem atrás da orelha do Espírito. Mal se vê o bandido. A postura do Espírito é de rendição.

Este diagrama mostra o processo de pensamento e os passos do desenvolvimento do roteiro desde uma página isolada (mostrada em detalhe nas páginas precedentes) até o estágio do desenho a lápis, pronto para a arte final (aplicação de tinta).



Sempre fui da opinião de que o escritor e o artista devem ser a mesma pessoa. Se isso for impossível, e não havendo qualquer acordo preestabelecido entre o artista e o escritor, sou a favor da predominância do artista. Isto não significa isentá-lo da obrigação de se colocar a serviço da história criada pelo escritor. Mais exatamente, minha expectativa é de que ele assuma esse encargo com a compreensão de que a assim chamada "liberdade" implica um desafio maior — o de empregar ou elaborar um elenco mais amplo de recursos visuais e de inovações na composição. Ele deve contribuir para a "escrita".

De qualquer modo, em qualquer relação ideal escritor/artista, o artista deve aceitar a responsabilidade de duas liberdades primordiais, a de omitir e a de acrescentar. Para quem deseja regras, essas duas podem ser úteis.

OMISSÃO DE TEXTO

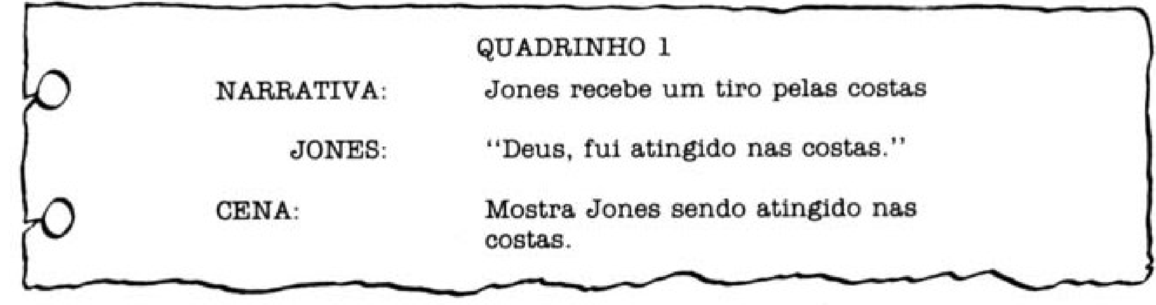
O artista deve ter a liberdade de omitir o diálogo ou a narrativa que possam ser claramente demonstradas visualmente.

CONFORME AS INSTRUÇÕES DO ROTEIRO



CONFORME A MODIFICAÇÃO DO ARTISTA





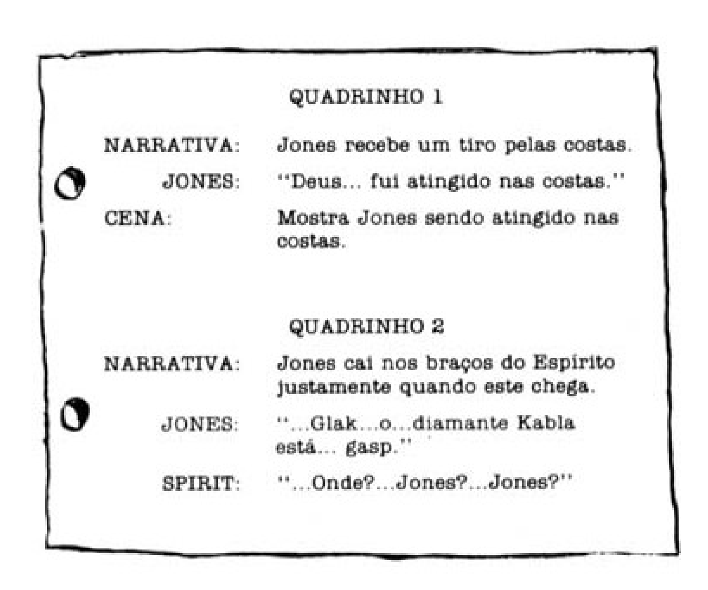
QUADRINHO 1

NARRATIVA:	Jones recebe um tiro pelas costas
JONES:	"Deus, fui atingido nas costas."
CENA:	Mostra Jones sendo atingido nas costas.

ACRÉSCIMO DE TEXTO/ARTE

O artista deve ter liberdade para aumentar uma seqüência de quadrinhos, para criar um *timing* que reforce a intenção do roteiro.

O ROTEIRO TAL COMO PRODUZIDO PELO ESCRITOR. Na prática, o escritor geralmente irá se concentrar no enredo e no diálogo, deixando (ou esperando) que o artista se encarregue de executar habilidosamente a arte cênica. Mostra-se aqui um fragmento de roteiro com dois quadrinhos.



	QUADRINHO 1
NARRATIVA:	Jones recebe um tiro pelas costas.
JONES:	"Deus... fui atingido nas costas."
CENA:	Mostra Jones sendo atingido nas costas.
	QUADRINHO 2
NARRATIVA:	Jones cai nos braços do Espírito justamente quando este chega.
JONES:	"...Glak...o...diamante Kabla está... gasp."
SPIRIT:	"...Onde?...Jones?...Jones?"

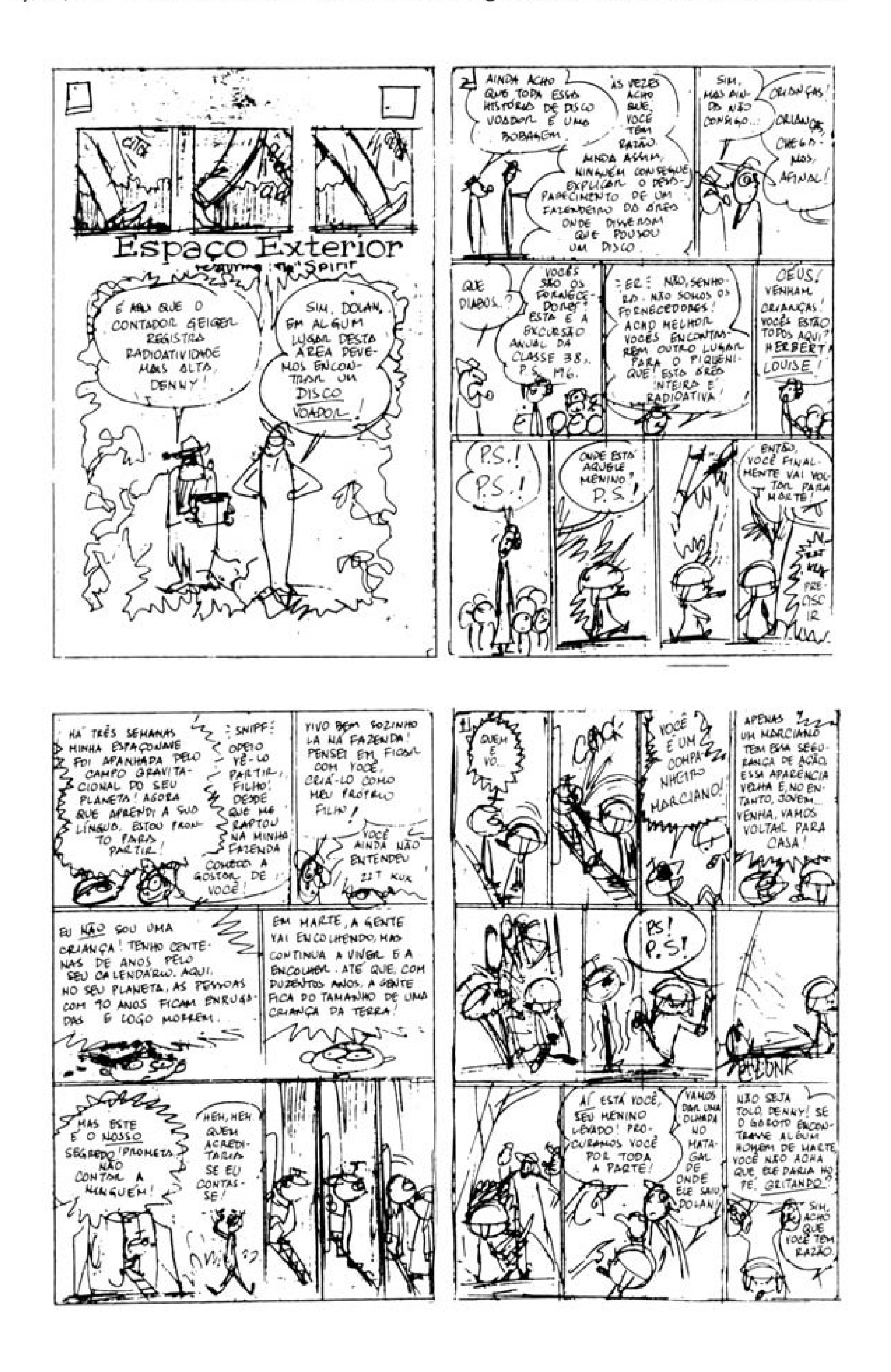






O artista *acrescentou* dois quadrinhos para criar um elemento de *timing* que realça o drama. Ao dividir o diálogo do homem agonizante, sua morte é visualizada. Além disso, a eliminação da narrativa faz com que a leitura flua sem interrupção. Esta é a narração feita pelo artista.

Esta história foi escrita por Jules Feiffer, para ser publicada em quatro páginas de *Spirit*, em 12 de outubro de 1952. Nunca chegou a ser executada ou veiculada.



Este é um exemplo de um roteiro produzido por um escritor que também possui habilidades de desenhista. Como ele é capaz de fazer esboços, consegue fornecer indicações cênicas visuais ao artista. Mas um elemento ainda mais importante é a compreensão que o escritor tem do estilo e das aptidões do artista. A compatibilidade entre o escritor e o artista fica bem evidente aqui.

Um exemplo de roteiro típico. Este permite ao artista inovar *layouts* de página e composição de quadrinhos.

Página 1 [omitida]

Página 2

Quadrinho 1 — (Marciano) zzzt..clk..ARRUINADA!

Quadrinho 2 — (Marciano) MINHA LINDA ESPAÇONAVE DESTRUÍDA POR AQUELA FERAZINHA COM UM PIRULITO DE MENTA! COMO VOU CONSERTÁ-LA SEM PEÇAS NOVAS?

Quadrinho 3 — (Marciano) COMO PODEREI VOLTAR A MARTE? É A MINHA SINA, É A MINHA SINA FICAR NA TERRA! (O marciano liga a televisão)

Quadrinho 4 — (Locutor de televisão) E NO DEBATE DE HOJE O ESPÍRITO ANUNCIOU QUE PROVARÁ A POSSIBILIDADE DOS DISCOS VOADORES MOSTRANDO UMA RÉPLICA DE UM METRO E VINTE, COMPLETA, COM TODAS AS PEÇAS!

Quadrinho 5 — (Locutor de televisão) PROJETADO POR EMINENTES CIENTISTAS E FUNCIONAL, ESSE DISCO... CLICK...
(Marciano) AH!

Quadrinho 6 — (Marciano) ACHEI UM JEITO DE VOLTAR PARA MARTE!

Quadrinho 7 — Legenda: NAQUELA NOITE... (Cientista cético, num estúdio de televisão) DE ACORDO COM COMUNICADOS PÚBLICOS, HOJE SERÁ EXIBIDO AQUI UM DISCO VOADOR! SÓ POSSO ZOMBAR DISSO! DISCOS VOADORES NÃO EXISTEM!

Página 3

Quadrinho 1 — (Cientista cético) ELES SÃO MERAS ILUSÕES DE ÓTICA. NADA DO QUE O ESPÍRITO POSSA DIZER, NENHUM PRETENSO DISCO VOADOR QUE POSSA EXIBIR, PROVARÁ O CONTRÁRIO!
(Dolan, sentado no palco com o Espírito) VOCÊ TEM MESMO UM DISCO VOADOR?
(Espírito, também no palco) SHH...SIM. ESTÁ NA SALA DE TRÁS!

Quadrinho 2 — Legenda: NA SALA DE TRÁS... (Marciano esgueirando-se para a sala de trás por uma porta aberta.)

Quadrinho 3 — (Silencioso — provavelmente visão geral passando do marciano para um grupo de garotos do lado de fora da porta. P.S. Smith [cujo nome verdadeiro é Algernon Tidewater] pode ser visto com crianças e pais ou professor. Dolan também está se aproximando da sala, da direção oposta.)

Quadrinho 4 — (Pai ou professor) P.S., ONDE VOCÊ VAI? (P.S. está deixando o grupo, rumo à sala de trás.)

Quadrinho 5 — (Pai ou professor, fora do quadrinho) P.S. VOLTE AQUI!
(Marciano) P.S. — É O MONSTRO QUE ACABOU COM A MINHA NAVE!

Quadrinho 6 — (Silencioso — P.S. entra na sala e confronta o marciano.)

Quadrinho 7 — (Silencioso — P.S. provavelmente bota o marciano a nocaute com o pirulito.)

Quadrinho 8 — (Dolan, que acaba de entrar na sala) P.S., NÃO ENTRE AÍ!
(P.S. está entrando no disco.)

Quadrinho 9 — (O disco está decolando com P.S. dentro. Dolan, agora dentro da sala já vazia) ORA, PRA ONDE ELE FOI!

Página 4

Quadrinho 1 — (Cientista cético no estúdio) CONCLUINDO, EU REPITO, ESSES DISCOS NÃO EXISTEM!

Quadrinho 2 — (Cientista cético) ELES SÃO ILUSÕES!... MERAS... ILUSÕES! (Enquanto ele fala, vemos atrás dele, pela janela, o disco voador indo embora.)

Quadrinho 3 — (Locutor de televisão, fazendo um gesto na direção do Espírito) E AGORA COM VOCÊS, PARA A RÉPLICA, O ESPÍRITO!

Quadrinho 4 — (Espírito) MINHA ÚNICA RÉPLICA, SENHORES, SERÁ UMA DEMONSTRAÇÃO CONCRETA DE UM DISCO VOADOR! COMISSÁRIO DOLAN, TRAGA O DISCO!

Quadrinho 5 — (Espírito, impaciente) COMISSÁRIO DOLAN...

Quadrinho 6 — (Espírito, bastante impaciente) COMO NÃO PODE? ESTÁ NA SALA DE TRÁS!
(Dolan) A SALA DE TRÁS ESTÁ VAZIA!

Quadrinho 7 — (Público às gargalhadas) HA HA! HA HA! FARSANTE! HA HA HA HA HA!

Quadrinho 8 — Legenda: MAIS TARDE... (P.S. está de volta à Terra, segurando um estranho artefato marciano e ainda chupando o pirulito. Dolan, distraído, nota a sua presença, mas não percebe o disco voador atrás deles, nem o marciano que corre para o aparelho.)
(Dolan) AH, AÍ ESTÁ VOCÊ, P.S. ONDE ACHOU ESSE BRINQUEDO ESTÚPIDO!

Quadrinho 9 — Legenda: ENQUANTO ISSO... (e vemos que o pobre e maltratado marciano finalmente conseguiu partir para o espaço, no disco voador por fim rumo a Marte.)

FIM

CAPÍTULO 7

APLICAÇÃO
(O uso da arte seqüencial)

Em termos gerais, podemos dividir as aplicações da arte seqüencial segundo duas funções gerais: instrução e entretenimento. As revistas de quadrinhos, as *graphic novels*, os manuais de instruções e os *story boards* são os veículos mais comuns. Essencialmente, as revistas de quadrinhos e as *graphic novels* são dedicadas ao entretenimento, ao passo que os manuais e os *story boards* são usados para instruir ou vender. Mas existe uma sobreposição das categorias, porque a arte seqüencial tende a ser expositiva. Por exemplo, as revistas de histórias em quadrinhos, que geralmente se restringem a histórias com o intuito de entretenimento, muitas vezes empregam técnicas de instrução que fundamentam o exagero e enriquecem o entretenimento. Num trabalho de arte em quadrinhos destinado puramente ao entretenimento, muitas vezes ocorre algum esclarecimento técnico de natureza precisa. Exemplos comuns são procedimentos como a abertura de um cofre numa história de detetives ou o acoplamento de peças numa aventura espacial. Essa passagem técnica é na verdade um conjunto de imagens com uma mensagem instrutiva incrustada numa história de entretenimento.



Nesta seqüência de três quadrinhos de *The Guilty Gun* (A arma culpada), história do Espírito publicada pela primeira vez em 6 de junho de 1948, a informação técnica de balística, necessária à compreensão do leitor, é transmitida de modo suficientemente sutil para não comprometer o andamento do enredo.

No caso de quadrinhos puramente de instrução, particularmente numa peça voltada para a indução de comportamentos e atitudes, os elementos específicos da informação são freqüentemente enfeitados com humor (exagero) para atrair a atenção do leitor, dar destaques, estabelecer analogias visuais e situações reconhecíveis. Assim insere-se entretenimento numa obra "técnica".

QUADRINHOS DE ENTRETENIMENTO

É óbvio que a arte seqüencial tem limitações. Uma imagem, retratando sem palavras um gesto ou uma cena, pode, por exemplo, comunicar mensagens profundas e uma certa carga de emoção. Mas, como observamos anteriormente na discussão sobre a criação escrita, as imagens são específicas e, portanto, tornam desnecessária a interpretação. Uma composição artística que retrata a vida não permite uma participação muito grande da imaginação do leitor. Contudo, o reconhecimento de pessoas da vida real na obra e o acréscimo de ações "intermediárias" são suplementos fornecidos pelo leitor a partir das suas próprias experiências. Essencialmente, porém, o que é solicitado do leitor é estabelecido com precisão pela arte.

Existe uma espécie de privacidade de que um leitor de prosa tradicional desfruta ao traduzir mentalmente um texto descritivo em imagem visual. Trata-se de algo muito pessoal, que permite um envolvimento muito mais participativo do que o *voyeurismo* de examinar uma figura.

Outro desafio ao veículo da arte seqüencial é a questão de lidar com as abstrações. Obviamente, quando o artista de quadrinhos seleciona uma postura a partir de uma cadeia de movimentos de um corpo — ou detém um determinado momento da animação de objetos em movimento — , há pouco tempo (ou espaço) para lidar com o caráter amorfo, digamos, da aflição da dor, do arrebatamento do amor ou do torvelinho de conflitos interiores. Essa tarefa exige enorme capacidade de inovação e criatividade por parte do artista. No entanto, é precisamente nesse aspecto que há maior oportunidade de desenvolvimento da aplicação da arte dos quadrinhos. Esse é o confronto primordial e contínuo enfrentado pelo desenhista de quadrinhos. Existem apenas duas maneiras de lidar com ele: tentar e correr o risco do fracasso, ou simplesmente não tentar — isto é, evitar qualquer tema que não possa ser facilmente solucionado pelos clichês já existentes na história em quadrinhos.

A *GRAPHIC NOVEL*

Em anos recentes, um novo horizonte se abriu com o surgimento da *graphic novel*, uma forma de revista de quadrinhos, ainda em estado embrionário de desenvolvimento, que vem sendo foco de grande interesse. Os esforços com vistas a essa aplicação do meio, aleatórios e entusiásticos, ainda esbarram num público despreparado, para não falar num sistema de distribuição mal equipado, adaptado às condições de um mercado geral em que a apresentação segue padrões antiquados.

Historicamente, os quadrinhos têm se restringido a narrações breves ou a episódios de curta duração, mas movimentados. Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações de transmissão visual instantânea, como nas tiras de jornais, ou uma experiência visual de natureza sensorial, como nos quadrinhos fantásticos. Entre 1940 e o início da década de 1960, a indústria aceitava, comumente, o perfil do leitor de quadrinhos como o de uma "criança de 10 anos, do interior". Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada além disso.

As primeiras narrações em tapeçarias, frisos ou hieróglifos registravam eventos ou procuravam reforçar mitologias; elas falavam a um grande público. Na Idade Média, a arte seqüencial procurava narrar episódios edificantes ou histórias religiosas sem grande profundidade de discussão ou nuance, para um público que tinha pouca educação formal. Assim, a arte seqüencial desenvolveu-se até atingir a forma de uma espécie de taquigrafia, que empregava estereótipos ao se referir ao envolvimento humano. Para os leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas, era mais fácil aprender a ler palavras. A aplicação futura da arte seqüencial descobrirá que este é o seu maior desafio.

O futuro da *graphic novel* encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. Dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato, parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro. Os editores são apenas catalisadores. Não se deve esperar mais nada deles.

O futuro dessa forma aguarda participantes que acreditem realmente que a aplicação da arte seqüencial, com o seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer uma dimensão da comunicação que contribua para o corpo

da literatura preocupada em examinar a experiência humana. Essa arte, então, consiste em dispor imagens e palavras, de maneira harmônica e equilibrada, dentro das limitações do veículo e em face da ambivalência do público em relação a ele.

Apesar do estilo, da apresentação, da economia de espaço e da natureza tecnológica da reprodução, os balões e os quadrinhos ainda são as ferramentas básicas de trabalho. Quanto à receptividade do público, ela deverá mudar, e certamente aumentará à medida que o produto oferecer mais e se tornar mais importante.

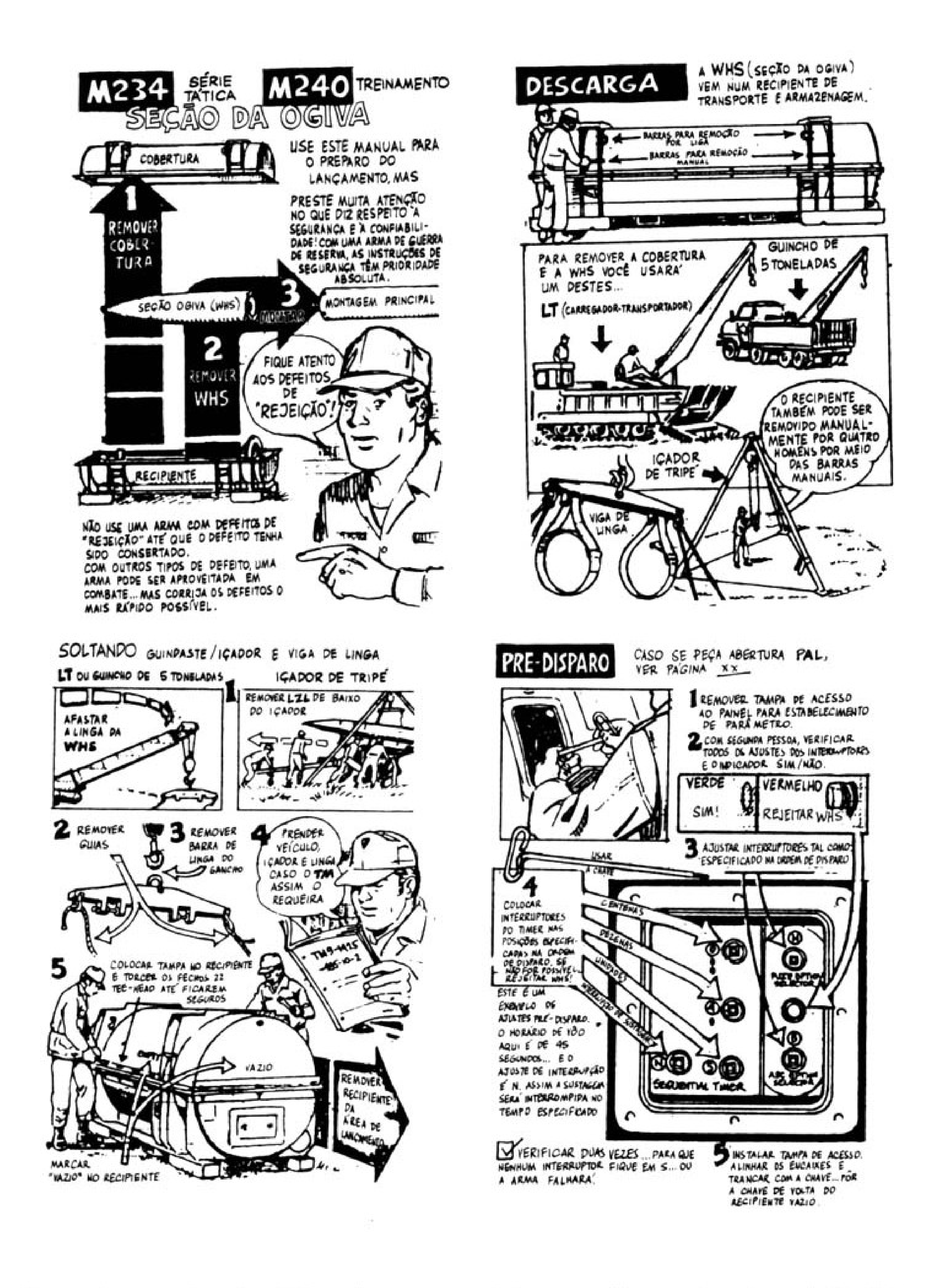
QUADRINHOS DE INSTRUÇÕES TÉCNICAS

Na arena dos visuais de instrução — ou da aplicação da arte seqüencial ao ensino de algo específico —, as limitações que afligem os quadrinhos destinados puramente ao entretenimento são menos atenuantes. Há duas formas de quadrinhos de instrução, os quadrinhos "técnicos" e os "condicionadores de atitudes".

Este exemplo de uma história de Joe Dope apareceu no primeiro número do *P.S. Magazine, The Preventive Maintenance Monthly*, publicado pelo Departamento de Defesa, em 1951.







Estas são amostras de páginas de um manual de operações usado pelo exército. Ele exibe um *layout* mais formal que mantém a função dos quadrinhos e balões.

Quadrinhos puramente técnicos, nos quais o procedimento a ser aprendido é mostrado do ponto de vista do leitor, dão instruções sobre execuções

de tarefas geralmente associadas à montagem e ao conserto de aparelhos. O desempenho dessas tarefas é, em si, de natureza seqüencial, e o sucesso desta forma de arte como ferramenta de ensino está no fato de que o leitor pode facilmente estabelecer uma relação com a experiência demonstrada. Por exemplo, a melhor maneira de expor um procedimento é fazê-lo a partir da perspectiva do leitor. A disposição dos quadrinhos, a posição dos balões e/ou a posição do texto explanatório na página — tudo é calculado de modo a envolver o leitor. Quando a execução é adequada, esses elementos devem se combinar para dar ao leitor uma familiaridade apoiada pela experiência, algo que a arte seqüencial tem condições de fazer muito bem.

QUADRINHOS DE CONDICIONAMENTO DE ATITUDES

Outra função desse veículo é condicionar determinada atitude para com uma tarefa. A própria relação ou a identificação evocada pela representação ou dramatização numa seqüência de figuras é instrutiva. As pessoas aprendem por imitação, e nesse caso o leitor pode facilmente deduzir, a partir da sua própria experiência, as ações intermediárias ou de conexão. Nesse caso também não existe nenhuma pressão de tempo, como aconteceria num filme ou num desenho animado. O tempo de que o leitor dispõe para examinar, assimilar e imaginar o processo de desempenho ou adoção do papel ou atitude demonstrada é ilimitado. Há espaço para a aproximação e oportunidade para desempenhos específicos, que o leitor pode examinar sem pressões. Não tendo a rigidez da fotografia, a generalização ampla da obra de arte gráfica permite o exagero, que pode atingir o seu objetivo e influenciar o leitor com mais rapidez.



O objetivo é a exploração de carreiras. Os livretos *Job Scene* (séries 4 a 12) dão aos estudantes um senso de responsabilidade pessoal pelas suas carreiras. Enfatizam a força e a dignidade do trabalho, apresentam uma ampla variedade de oportunidades de emprego, estimulam o interesse e despertam a curiosidade.

THE JOB SCENE CARREIRAS EM CONFECÇÕES

THE JOB SCENE SOLDA

THE JOB SCENE CARPINTARIA

THE JOB SCENE CARREIRAS EM PLÁSTICOS MANUFATURADOS

THE JOB SCENE MECÂNICA DE AUTO

O CAMPO DA ALIMENTAÇÃO

THE JOB SCENE CARREIRAS NO TRANSPORTE MOTORIZAD

THE JOB SCENE SERVIÇOS DE ESCRITÓRIO

O TRABALHO EM ELETRÔNICA THE JOB SCENE



Story Boards são cenas "imóveis" para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte seqüencial, diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos. Não são destinadas à "leitura", mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática, o *story board* sugere "tomadas" (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação.

Devido à relação fundamental entre o cinema e os quadrinhos — que o precederam — não é de admirar que os realizadores de cinema venham cada vez mais empregando artistas de quadrinhos.

Aqui está um exemplo de *story board* para um comercial, com o filme resultante abaixo.



BOLA BRUT. "Party F/F". The Joseph Garneau Company. Copyright 1984



BOLA BRUT. "Party F/F". The Joseph Garneau Company. Copyright 1984

CAPÍTULO 8

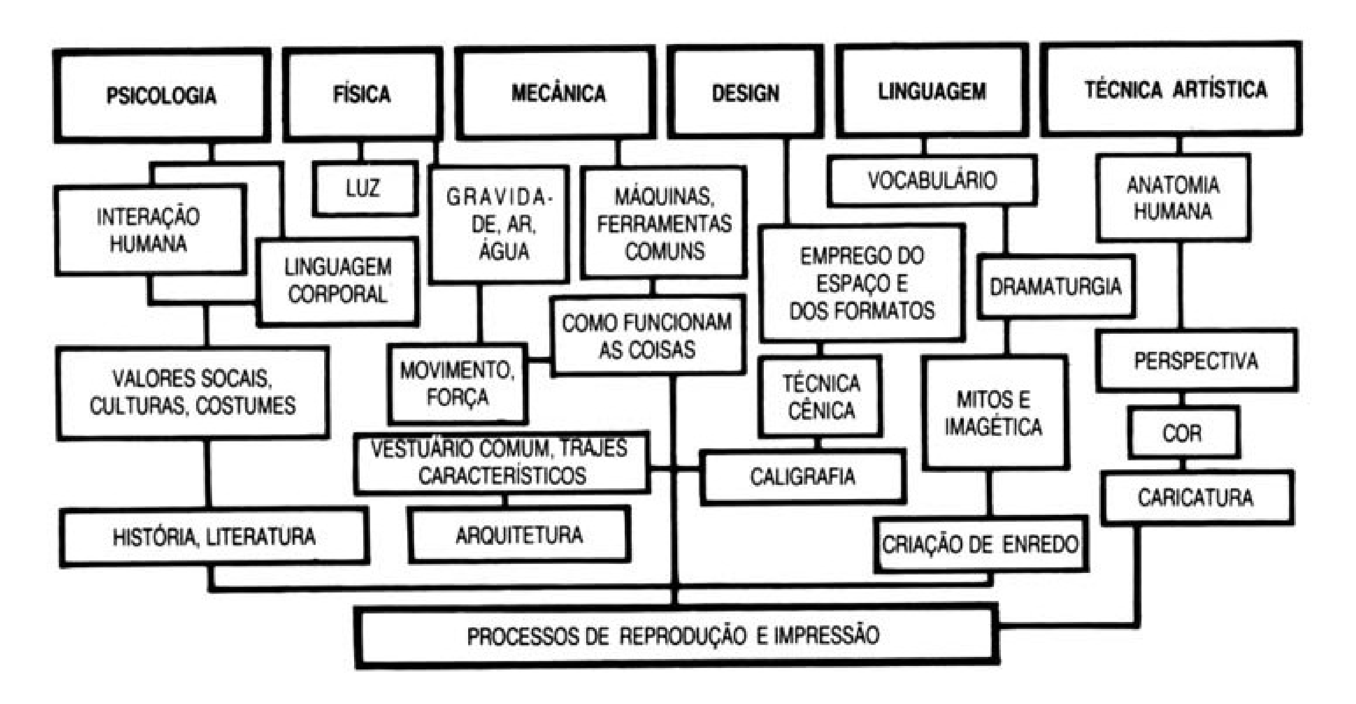
ENSINANDO/APRENDENDO A arte seqüencial para histórias em quadrinhos

A arte seqüencial, particularmente como é aplicada às histórias em quadrinhos, destina-se essencialmente à reprodução. Portanto, devem-se visar quase simultaneamente a estética e as técnicas. Há poucas oportunidades para se improvisar nesta disciplina.

A arte seqüencial, especialmente nas histórias em quadrinhos, é uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar as ferramentas do desenho.

Na verdade, até um pedagogo se surpreenderia com a diversidade de disciplinas envolvidas na realização de uma história em quadrinhos média.

Vale a pena correr o risco da simplificação excessiva e tentar fazer um diagrama dessas disciplinas para reforçar essa afirmação.



FORMAÇÃO

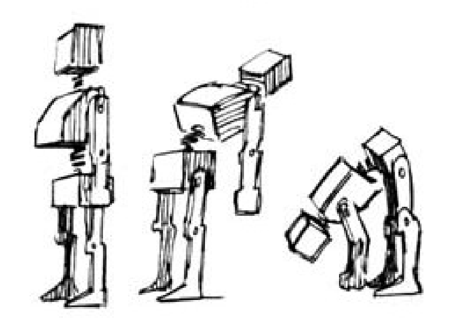
Um domínio fundamental do desenho e da escrita é indispensável. Esta é uma forma de arte relacionada ao realismo, porque se propõe a contar histórias. A arte seqüencial lida com imagens reconhecíveis. As ferramentas são seres humanos (ou animais), objetos e instrumentos, fenômenos naturais e a linguagem. Obviamente, um estudo sério de anatomia, perspectiva e composição, através de livros ou de cursos, constitui uma parte importante da formação. Cada uma dessas disciplinas é um estudo em si e deve fazer parte do treinamento do estudante. A leitura regular, particularmente de contos, é essencial para as habilidades de criação de enredo e narrativas. Ler ficção estimula a imaginação. Na prática, o artista "imagina" para o leitor. A leitura também constitui um importante banco de informações. Numa forma de arte em que o escritor/artista deve dominar um amplo repertório de fatos e informações sobre inúmeros temas, a aquisição de conhecimentos é interminável. Afinal, trata-se de uma forma artística que trata da experiência humana.

COMO OLHAR PARA AS COISAS

O modo como o artista "vê" a vida e os objetos com os quais tem de lidar constitui o núcleo da técnica que emprega. Os objetos, o modo como funcionam, o modo de representá-los, devem ser examinados em profundidade para serem compreendidos.

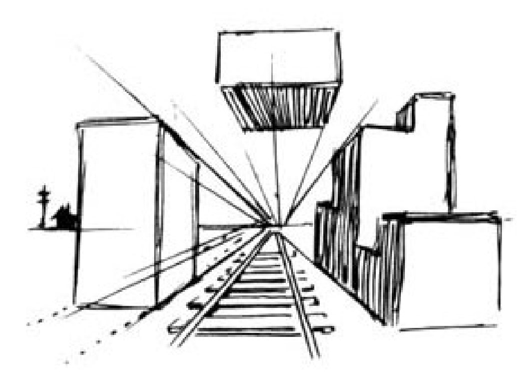
Aqui estão alguns elementos básicos de fenômeno e imagem com os quais o artista precisa lidar. Eles foram selecionados de todo um universo de temas que devem ser compreendidos.

O máximo para trás



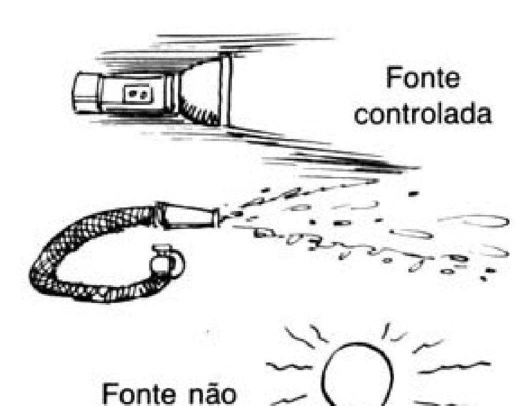
O máximo para a frente

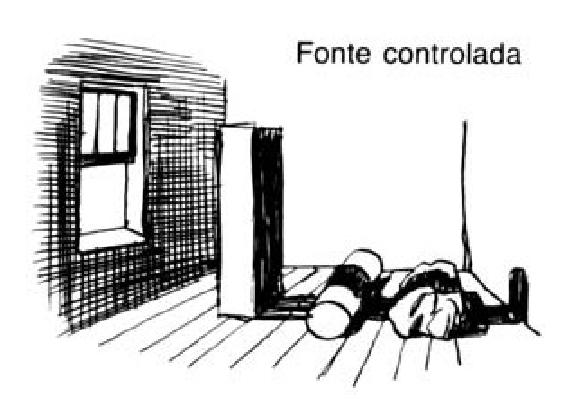
A MÁQUINA HUMANA: Considere o corpo humano (ou animal) como um instrumento mecânico. Como tal, ele tem um âmbito limitado de movimentos. É fundamental compreender o que ele pode ou não pode fazer.



PERSPECTIVA: A distância, a relação entre as formas, a configuração e o tamanho são mostrados numa superfície unidimensional através do uso de linhas que convergem num ponto no horizonte — o chamado "ponto de fuga".

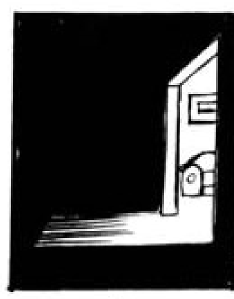
LUZ/SOMBRA: A luz proveniente de uma fonte deve ser percebida como um fio de água. A ausência de luz é a escuridão. Um objeto que interrompe um fluxo de luz é escuro no lado sobre o qual a luz não incide. Todos os objetos de um grupo que se encontra sob a mesma fonte de luz terão um lado (ou sombra) sobre o qual ela não incide. Todos os objetos num fluxo de luz projetam uma sombra sobre tudo o que estiver atrás deles — parede, assoalho ou outros objetos. As sombras conformam-se à superfície da forma sobre a qual incidem. O emprego da luz tem um efeito emocional. A sombra evoca medo — a luz sugere segurança.

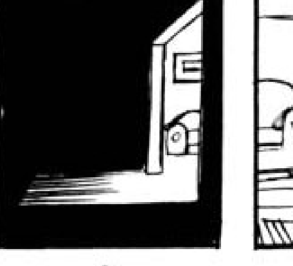


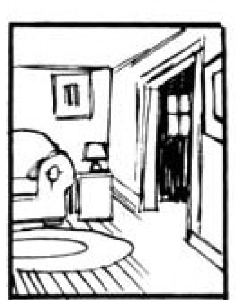


Fonte não direcionada









O DESCONHECIDO

O CONHECIDO



AMEAÇA

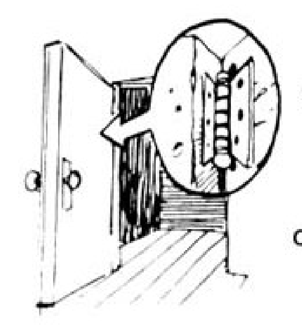


INOCÊNCIA



Mesmo um abajur tem anatomia

OBJETOS: Essencialmente, todos os objetos com os quais as pessoas vivem são máquinas. Desde uma simples caixa vazia até um automóvel, eles possuem uma anatomia e um âmbito limitado de operação. Nesse aspecto, eles devem ser considerados como o seria um corpo humano.



Os acessórios eventuais devem funcionar com precisão. Por exemplo, compreenda como uma porta se articula.

APARELHOS: Compreenda como funcinam! O leitor sabe como eles *devem* funcionar e reagirá de modo negativo se você errar. Isso é válido tanto nos desenhos realistas quanto naqueles exagerados humoristicamente.

GRAVIDADE: Tudo sobre a superfície da Terra reage à força da gravidade. Trata-se de um fenômeno com que os seres humanos convivem constantemente. Portanto, o seu emprego como recurso narrativo é amplo e comumente entendido.



O peso de um objeto afeta o resultado da sua reação à força da gravidade.

DRAPEJAMENTO: Qualquer tecido sobre um objeto ou corpo reage à força vertical da gravidade! A sua reação a essa força depende do formato do objeto que desafia a gravidade embaixo dele.

Objeto desafiando a gravidade

Pano leve

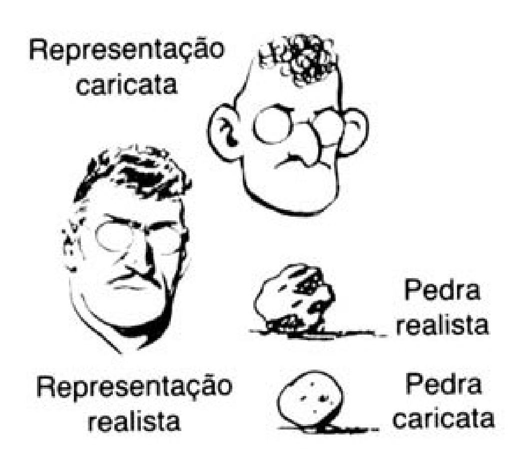
Superfície plana

Pontos de pressão (pontos do objeto nos quais um pano se apóia

Efeito de drapejamento (caimento do pano)

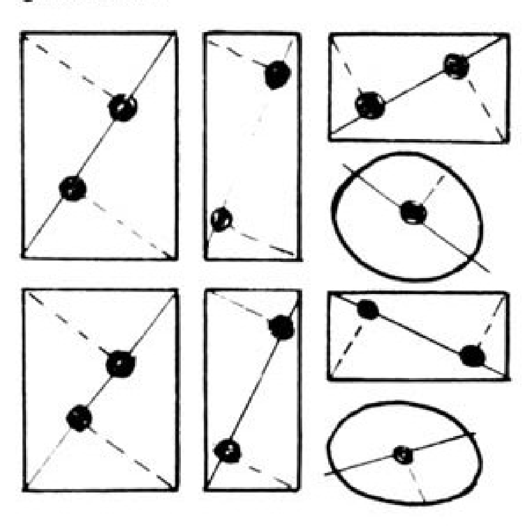
Canelura (ocorre quando o pano sem sustentação reage à atração da gravidade)

Objeto que desafia a gravidade movimentando-se (o ímpeto da ação ajuda o pano a desafiar a gravidade)



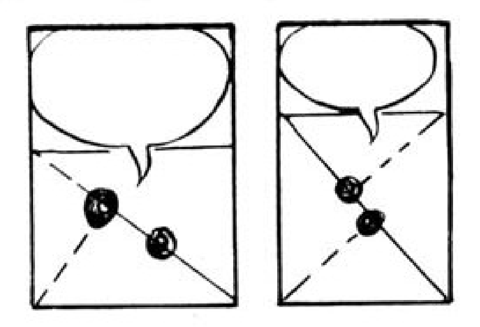
CARICATURA: A caricatura é resultado do exagero e da simplificação. O realismo é o apego à maior parte possível de detalhes. A eliminação de parte dos detalhes faz com que a imagem seja mais facilmente assimilada e acrescenta-lhe humor. Reter os detalhes confere credibilidade porque se aproxima mais daquilo que o leitor efetivamente vê. A caricatura é uma forma de impressionismo.

Cada quadrinho é uma forma geométrica



COMPOSIÇÃO: Cada quadrinho deve ser considerado como um palco onde se arranjam os elementos. Eles devem ser dispostos com um propósito claro. Numa página ou num quadrinho, nada deve ser colocado ao acaso. A questão é enfatizar o elemento ou ação principal colocando-o na área onde se concentra a atenção. O quadrinho é uma forma geométrica e tem um "ponto focal" onde o olhar do leitor se concentra primeiro, antes de prosseguir e absorver o resto da cena. Cada quadrinho tem o seu próprio "ponto focal" que depende do seu formato.

OS PONTOS FOCAIS de qualquer quadrinho localizam-se nas intersecções de uma diagonal com as perpendiculares que a ligam aos dois vértices que estão fora dela. As áreas em torno podem ser usadas com eficiência para colocar um objeto ou ação de importância vital.



Quando um "balão" domina a maior parte de um quadrinho, a área restante é o espaço que se torna sujeito a um "ponto focal".

Atenção!... Os "pontos focais", ao contrário das regras de perspectiva, são empregados por "aproximação". Os "pontos" devem ser entendidos como "áreas". A seleção e a determinação do elemento ou ação a serem colocados nelas dependem de um julgamento de valor. São um instrumento auxiliar no ato de composição de uma cena.



O negrito dá ênfase

"Telegrafando" o texto

BALÃO DIVIDIDO

Quadrinho 1 | Quadrinho 2





Passou-se muito tempo entre um quadrinho e outro para que o pensamento ficasse retido.

BALÃO EDITADO

Original | Alteração






Balões demais para um único enunciado retardam a ação.

Esta edição solta o visual e desse modo acelera a ação.

BALÕES: Pense nos balões, ou melhor, no diálogo *dentro* deles, como sendo repetidos dentro da cabeça do leitor. Pense em si mesmo "dramatizando" a fala em voz alta — pois é isso que o leitor fará interiormente. Lembre-se de que você está lidando com sons. Dá-se ênfase com o uso do negrito. Lembre-se de que a primeira ação do leitor é passar os olhos pela página, depois pelo quadrinho. Se as imagens são pictoricamente muito instigantes ou carregadas de detalhes, haverá uma tendência para uma "leitura superficial" do texto do balão. Assim, um bom estratagema é usar o negrito não apenas a serviço do som, mas para "telegrafar" a mensagem. O leitor deve ser capaz de captar o fio ou o sentido do diálogo valendo-se apenas das letras em negrito. Evite a hifenização — isso retarda a leitura. Não esqueça que existe um lapso de tempo entre os quadrinhos. Portanto, pular no MEIO DA SENTENÇA de um quadrinho para outro muitas vezes é inadequado e poderá tornar a ação difícil de ser acompanhada... ou simplesmente absurda. Colocar três ou quatro balões provenientes da mesma figura num único quadrinho é um recurso que eu evito, pois acho que ele prejudica a fluência da ação. Como regra, aconselharia que o diálogo fosse reduzido ou dividido e colocado em mais de um quadrinho.

Irritado, o homem deu um tapa, com a mão espalmada, na mosca pousada na sua careca.



UMA ILUSTRAÇÃO



UM VISUAL

VISUAL × ILUSTRAÇÃO: Nas histórias em quadrinhos, os desenhos são visuais. Nos livros didáticos, são ilustrações. Um visual substitui o texto... uma ilustração simplesmente repete, amplia, ou estabelece um clima para o tom emocional. Pense na sua função mais como "visualizador" do que como ilustrador.

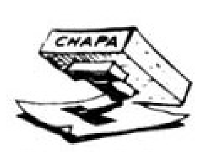
TECNOLOGIA

Nos tempos modernos a arte seqüencial tem encontrado seu principal escoadouro nos veículos impressos como revistas em quadrinhos e tiras em jornais. (No momento em que estou escrevendo este texto, a criação de quadrinhos para vídeo ou veículos eletrônicos ainda não está difundida a ponto de merecer maior consideração.) A prática dos quadrinhos, por conseguinte, exige que se esteja a par dos métodos de impressão e que se saiba como preparar a arte para ela. A obra do artista deve ser reproduzível e é o editor quem determina o método de impressão.

IMPRESSÃO

No sentido clássico, imprimir é transferir para a superfície do papel uma imagem gravada numa chapa, depois de cobri-la com uma película de tinta. Há três sistemas básicos de impressão:

IMPRESSÃO



Um carimbo de borracha é um exemplo simplificado.

OFFSET



Uma impressão digital é um exemplo simplificado.

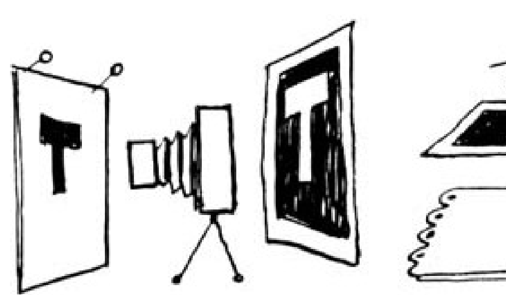
ROTOGRAVURA



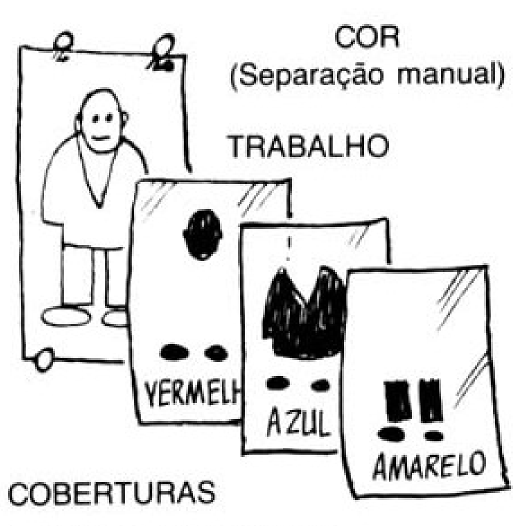
A tinta vem de dentro de uma imagem cortada em metal, como numa água-forte.

REPRODUÇÃO × ESTILO DE EXECUÇÃO: O trabalho da arte é executado de acordo com o método de reprodução. As primeiras tiras de quadrinhos eram desenhadas só a traço preto porque os jornais e revistas eram impressos, na maior parte, pelo método de impressão tipográfico. A gravação de meios tons era falha e os clichês usados eram grosseiros.
A impressão da retícula (cinza) era grosseira e a chapa bastante tosca. Além disso, o traço tinha de ser bastante forte para que pudesse sobreviver à impressão por rotativas na superfície áspera do papel de jornal. Com o desenvolvimento da impressão *offset*, o desenho de traços mais delicados tornou-se viável. A impressão de quadrinhos por rotogravura nunca se difundiu muito na indústria editorial americana, e pouco alterou o estilo de execução da arte para quadrinhos.

GRAVAÇÃO DA CHAPA
A imagem do trabalho de arte original é transferida para a chapa de impressão.

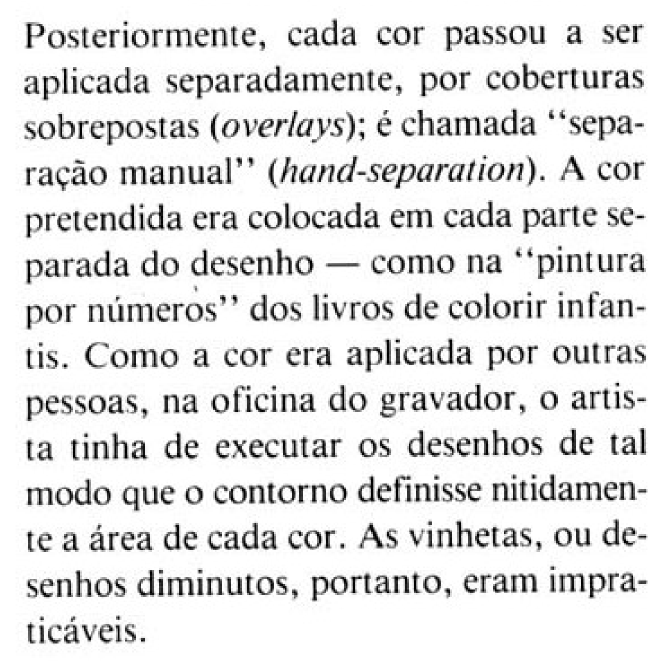






COBERTURAS
As três cores primárias

Nota-se aqui por que o desenho nos quadrinhos em geral tinha contornos fortes



Posteriormente, cada cor passou a ser aplicada separadamente, por coberturas sobrepostas (*overlays*); é chamada "separação manual" (*hand-separation*). A cor pretendida era colocada em cada parte separada do desenho — como na "pintura por números" dos livros de colorir infantis. Como a cor era aplicada por outras pessoas, na oficina do gravador, o artista tinha de executar os desenhos de tal modo que o contorno definisse nitidamente a área de cada cor. As vinhetas, ou desenhos diminutos, portanto, eram impraticáveis.

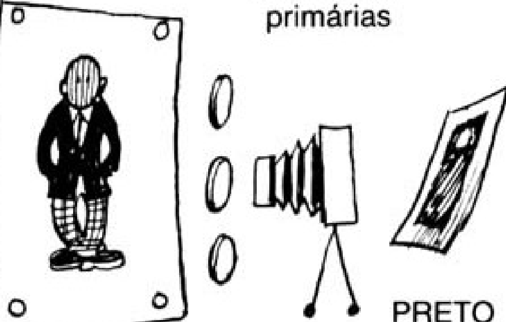
Na verdade, o artista estava à mercê de quem, na oficina do gravador, aplicasse a cor indicada.

Atualmente, com o advento da seleção de cores, de baixo custo, através do método de separação eletrônica, o artista pode entregar uma arte colorida na qual ele executa a cor sobre o seu traçado. É feita então uma "tomada" do trabalho inteiro através da seleção de cores.

COR
(Separação fotomecânica)

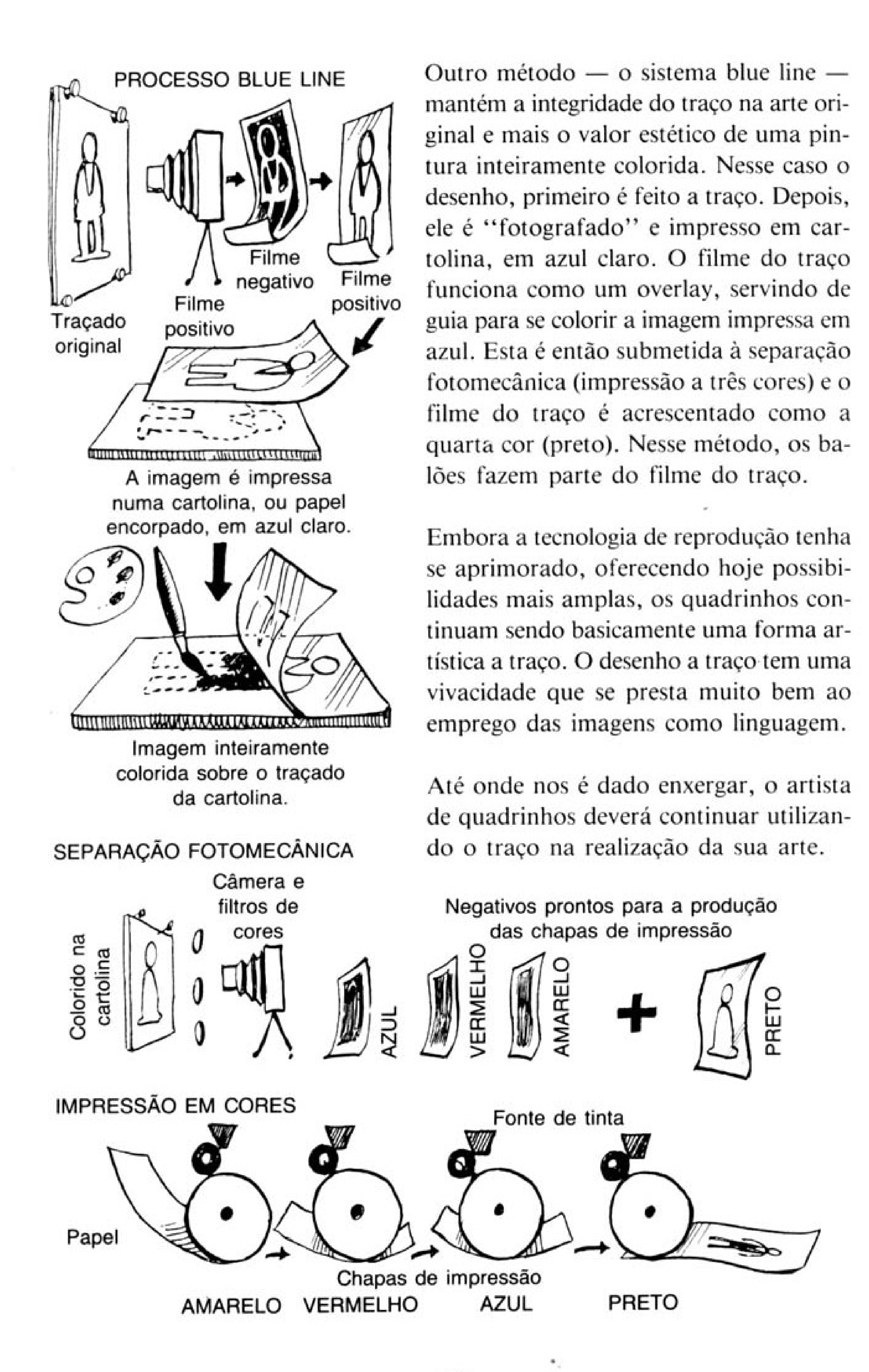
TRABALHO ORIGINAL INTEIRAMENTE COLORIDO

Filtros para as 3 cores primárias





NEGATIVOS



Outro método — o sistema blue line — mantém a integridade do traço na arte original e mais o valor estético de uma pintura inteiramente colorida. Nesse caso o desenho, primeiro é feito a traço. Depois, ele é "fotografado" e impresso em cartolina, em azul claro. O filme do traço funciona como um overlay, servindo de guia para se colorir a imagem impressa em azul. Esta é então submetida à separação fotomecânica (impressão a três cores) e o filme do traço é acrescentado como a quarta cor (preto). Nesse método, os balões fazem parte do filme do traço.

Embora a tecnologia de reprodução tenha se aprimorado, oferecendo hoje possibilidades mais amplas, os quadrinhos continuam sendo basicamente uma forma artística a traço. O desenho a traço tem uma vivacidade que se presta muito bem ao emprego das imagens como linguagem.

Até onde nos é dado enxergar, o artista de quadrinhos deverá continuar utilizando o traço na realização da sua arte.

ÍNDICE

GLOSSÁRIO

Quadrinho	Um quadro que contém uma determinada cena (*box, frame*)
Requadro	O contorno do quadrinho
Calhas	O espaço entre os quadrinhos
Página	Uma folha da publicação ou área total do trabalho
Tiras	Fila de quadrinhos (da esquerda para a direita) na página
Balões	O recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor
Rabinho	Indicador que parte do balão para o emissor
Estilo	A maneira como o artista desenha
Técnica	A maneira como a arte é executada
Perspectiva com ponto de vista alto ou vista aérea	A cena vista de cima
Perspectiva com ponto de vista baixo	A cena vista de baixo
Gesto	Movimento humano de expressão
Postura	Pose do corpo

Título original:
COMICS AND SEQUENCIAL ART

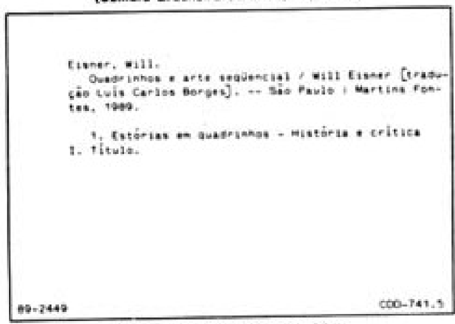
1ª edição brasileira: dezembro de 1989

Tradução: Luís Carlos Borges
Revisão da tradução: Monica Stahel M. da Silva
Revisão da tradução dos quadrinhos: Frieda Elaine Hoops
Revisão técnica: Álvaro de Moya e Reinaldo de Oliveira
Letreiramento: Miriam Tomi
Revisão tipográfica: Elaine Maria dos Santos
Maria Corina Rocha
Maurício Balthazar Leal

Produção gráfica: Geraldo Alves
Composição: Oswaldo Voivodic
Antonio José da Cruz Pereira
Arte-final: Moacir K. Matsusaki

Capa: Cláudia Scatamacchia
Arte-final: Moacir K. Matsusaki

Dados de Catalogação na Publicação (CIP) Internacional
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

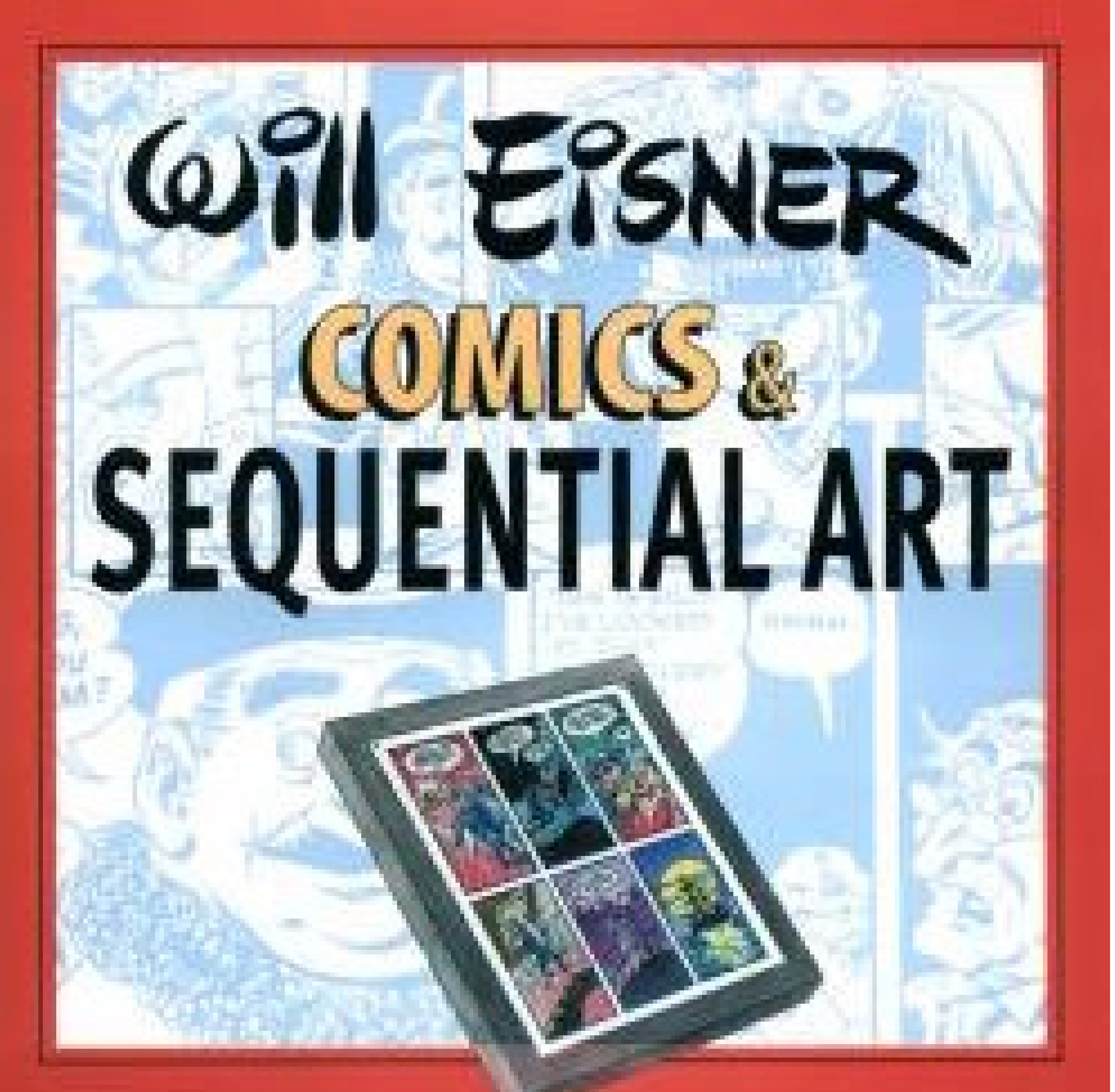

Eisner, Will.
Quadrinhos e arte seqüencial / Will Eisner [tradução Luís Carlos Borges]. -- São Paulo : Martins Fontes, 1989.

1. Estórias em quadrinhos - História e crítica I. Título.

89-2449 CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:
1. Estórias em quadrinhos : Apreciação crítica 741.5
2. Quadrinhos : Estórias : Apreciação crítica 741.5

LIVRARIA MARTINS FONTES EDITORA LTDA.
Rua Conselheiro Ramalho, 330/340 — Tel.: 239-3677
01325 — São Paulo — SP — Brasil



Principles & Practice
of the Worlds Most Popular Art Form
Expanded to include print and computer

"Eisner has written an important... definitive guide book to the creative process."
-Publishers Weekly